

MONTHLY PC Engine FAN

ピーシーエンジンファン

1990

5

390YEN



●新作の嵐

超絶倫人ベラボーマン

オペレーション・ウルフ

ラストハルマゲドン

最後の忍道

青いブリンク

マニアックプロレス

ネクロスの要塞

ヴェイグス

これがプロ野球'90

魔動王グランゾート

上海Ⅱ

将棋初段一直線

●最新情報をキャッチ

COMING SOON

●完全攻略

バルンバ

パワードリフト

●とじこみ付録

フォーメーション・サッカー

完全

データ
ブック

PC Engine

PC Engine EX6

最新ソフト続々登場!キミの挑戦を待っている!!



ようき 妖姫モルガンの魔の手から惑星ノグを救え!!
ビジュアルシーンが連続する大作RPG!

モルガン・ザ・マジック
冒険王キョウ

コスミックファンタジー
ほうけんしょうねんユウ

好評発売中

ROM
株日本テレネット

希望小売価格6,780円(税別)

©1989 SHINNIHON LASER SOFT
© KAZUHIRO OCHI



アーケード版で人気の高かった「ダライアス」が遂
に誕生!迫力満点のサウンドがスゴイ!

スーパーダライアス

NECアベニュー株

好評発売中

ROM
株NECアベニュー株

希望小売価格6,800円(税別)

©1989 NEC Avenue LICENSED BY TAITO CORP.



世界の主要兵器を駆使して最大4ヵ国と戦闘!
首都占領か、部隊全滅か、勝利は君次第!

SUPER大戦略

株マイクロキャビン

発売日未定

ROM
株マイクロキャビン

希望小売価格未定

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

多彩に燃えろ!ぼくらの夢は、



世界の強豪チーム相手に試合開始!4人同時プレイも可能な、手に汗にぎるサッカーゲームだ!!

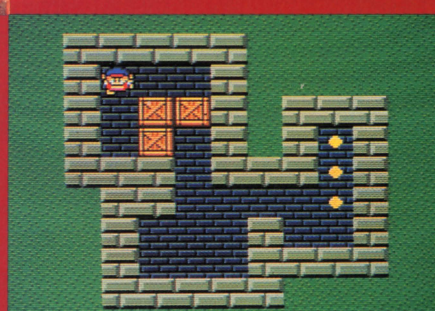
FORMATION SOCCER
HUMAN CUP '90
Hu-CARD

株ヒューマン株

4月27日発売予定

希望小売価格5,500円(税別)

©HUMAN



おなじみの思考型パズルをオリジナル化!世界5ヵ国を舞台に、倉庫の荷物をかたづけろ!!

株メディアリンク

好評発売中

希望小売価格5,400円(税別)

Hu-CARD

©1990 MEDIA RINGS ©1983, 1989 THINKING RABBIT CO., LTD.



スーパーグラフィックス専用 SG 専用アクションゲームが遂に誕生!3タイプに変形する魔動王が大暴れするぞ!!

株ハドソン

4月6日発売予定

希望小売価格6,500円(税別)

魔動王 グラディウス
スーパーグラフィックス専用ソフト

©1988 HUDSON SOFT © SUNRISE P.N.A.S.N.T.U.

ITTING WORLD

NEC

えら
選べる

たの
楽しさ!キミのマシンはどれだ!!



コア
これが核だ!
ゆめ
夢がふくらむニューマシン!!

PCエンジンコアグラフィックス
.....標準価格24,800円(税別)

PC
Engine
CORE
GRAFX

- ゲームの枠をこえて楽しめる、
コア構想対応の未来派マシン。
- ニューフェイスデザイン。
ボディもブラックにカラーチェンジ。
- 連射機能つきターボパッド標準装備。
- AVステレオ出力端子標準装備。

*RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)

HE
system

じゆうがた
自由型!!

ハイグレードなビジュアルと究極のリアルサウンドで、
楽しさ無限大のPCエンジン/ゲームの可能性を広
げる、マシンラインナップが、ぼくらのチャレンジスピ
リットをアツク刺激するぞ。充実のソフト群も、冒険や
ロマンあふれる最新作でメジロ押し/PCエンジンの
世界は、まさに迫力満点のエキサイティングワールドだ!

マニアに挑戦!
驚異のグラフィック!!



PCエンジンスーパーグラフィックス
.....標準価格39,800円(税別)

*RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)

近日発売!
ROM²アダプタ(RAU-30).....標準価格6,900円(税別)



SUPER GRAFXと
CD-ROM²を接続。

ロムロム
システム

ほんかんばし
本格派仕様!
リアルなパワフルサウンド!!

ROM²アンプ(スピーカ付).....標準価格24,800円(税別)
PCエンジンコアグラフィックス.....標準価格24,800円(税別)
CD-ROMシステム.....標準価格57,300円(税別)
(CD-ROMプレーヤ、インターフェイスユニット、システムカード(付属)、PCエンジン(別売))



SHUTTLE
PC
Engine

れんしやうかい
連射仕快!
ガンと身近なPCエンジン!!

PCエンジンシャトル
.....標準価格18,800円(税別)

*CD-ROM²、プリントブスター等との接続はできません
*RF出力はオプション(PI-AN3)標準価格4,980円(税別)



日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

*ビデオ入力端子のないテレビと接続するときは、別売のRFユニット(PF-AN3)標準価格4,980円(税別)が必要になります。

とじこみ付録

▼このデータでフォーメーションはバッチリ決まる!

フォーメーション・サッカー ヒューマン

完全データ
ブック

51~70

ATTACK

▼ナムコのコミカルタッチのバリバリシューティングを攻略

バルンバ

79~85



▼あの業務用から移植の4輪駆動のバトルレースを解析する

パワードリフト

86~91



NEW

▼続報第1弾。CD-ROMのグラフィックを見せつける

ラストハルマゲドン

6~9



▼あのベラボーなアクションがついにその姿を見せる!

超絶倫人ベラボーマン

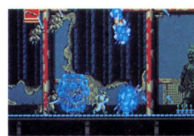
10~13



▼アイレムから贈る横スクロールアクション大作

最後の忍道

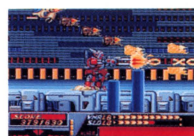
14~17



▼2人同時プレイ可能な移植ものシューティング

オペレーション・ウルフ

18~21



▼手塚治虫アニメをモチーフしたアクションゲーム

青いブリンク

22~25

▼自機もどんどん壊れていくハードアクション

ヴェイグス

26~29



▼戦闘アニメーションのほか新工夫がウリのRPG

ネクロスの要塞

30~33



▼ハドソンひさびさのスポーツゲームはプロレス

マニアックプロレス

34~37

▼実名選手を使い前作をさらにパワーアップして登場

これがプロ野球 '90

38~41

▼スーパーグラフィックス専用のアクションゲーム

魔動王グランゾート

42~45



▼麻雀パズルと将棋の2作を紹介

上海 II

46~47

将棋初段一直線

48~49





PC Engine FAN 1990年5月号

CONTENTS

COVER
原画/高田明美
彩色/スタジオK
デザイン/渡部孝雄
写真/スピリッツフォトス

好評連載

▼春休みはウルテク懸賞金のアルバイトをしてみる?

UL-TECH Wonder Land ウルテクワンダーランド

スーパーバレーボール/パラノイア/スペースインベーダース/ROMROMスタジアム/タイトーチェイスH.Q./麻雀ウォーズ/麻雀学園 ほか

94~99

▼続々と発表される新作のさわりをコッソリ教えます

COMING SOON カミングスーン

桃太郎活劇/ヴァリスIII/F-1 CIRCUS/バットマン/はにい おん ざろ おど/迷宮のエルフィーネ/バスティール/琉球/麻雀悟空スペシャル ほか

111~117

▼パソコンの話題作を紹介

PC88FREAK



アクションRPGの決定版「ルーンワース」

104~105

▼ゲーセンマニアに見せたい

GE-SEN FREAK



多種多様なパワーアップで敵を撃つ「雷電」

106~107

▼春はアウトドアが楽しい

PC SCRAMBLE

読者と編集部とメーカーの連係プレイができるコーナー

100~103

▼全国の売上実績ベスト10

週間ヒットチャート

話のタネに、ソフト選びの参考に、いろいろ利用してね

108~109

GAME INDEX

青いプリング	22
アトミックロボキッド	99
F-1 CIRCUS	112
オペレーション・ウルフ	18
これがプロ野球'90	38
最後の忍道	14
シティハンター	98
忍	99
上海II	46
将棋初段一直線	48
スーパーバレーボール	94, 95
スペースインベーダース	97
タイトーチェイスH.Q.	97
超絶倫人ベラボーマン	62
虎への道	96
ネクロスの要塞	30
バスティール	114
バットマン	113
はにい おん ざろおど	113
パラノイア	96
バルンバ	79
パワードリフト	86
ヴァリスIII	112
ウェイクス	26
ウォールフィード	98
フォーメーション・サッカー	51
プロディア	97
麻雀ウォーズ	98
麻雀学園	97, 98
麻雀悟空スペシャル	115
魔動王グランゾート	42
マニアックプロレス	34
迷宮のエルフィーネ	114
桃太郎活劇	111
ラストハルマゲドン	6
琉球	115
ロードランナー ロストラピリス	115
ROMROMスタジアム	97, 99

☎03-459-1700

読者のみなさまからのお問い合わせは休日をのぞく月曜から金曜の午後4時から6時までの間、上の番号で受け付けています。その時間以外は留守番電話になっています。なお質問内容は雑誌に書いてあることのみで、ゲームの解答やヒント等についてはいっさいお答えしてません。

<発売>株式会社徳間書店 <編集・発行>徳間書店インターメディア株式会社 ●発行人/杉澤宏男 ●編集人/山森尚 ●副編集長/山本直人・渡辺雅人 ●編集委員/村田恵生 ●スタッフ/相沢浩に・荒田茂樹・稲田正典・黒井敬典・佐藤善一・島田政幸・千葉隆司・福永寿三・浦田昭彦・守屋貴章・市川雅文・岡部功子・風間尚仁・曾根文司・西牧真・根岸孝・平山謙 ●アシスタント/石塚宏治・市原和幸・糸井賢一・太田貴之・大野勝久・神野真奈美・北村光広・鬼頭弥生・柳谷和也・見目勝美・佐藤水絵・澤田剛・菅間紀夫・菅原史和・杉沢英樹・鈴木浩一・高木伸明・高田雄介・谷岡雅・成田圭・広井伸也・福岡章和・福田康宏・福岡晴秀・實山浩史・松本智春・三浦友子・宮崎良政・村田孝・山崎裕・山本浩司・湯上岳文・吉岡悟 <協力>●校閲/笠原紀彦 ●寄稿/ゲームフリーク ●写真/浜野忠夫・河行勝美 <編集総務>●部長/佐瀬浩治 ●スタッフ/斎博道・五嶋美智子 ●アシスタント/兼久直樹・佐藤晴美・北沢真由美・及川美幸・島地純子 <仙台クリエイティブセンター>●室長/小沢誠昭 ●スタッフ/飯塚宝・千田誠行 ●アシスタント/熊谷英明・佐藤佳人・大庭和裕・佐藤和浩・津川道利・富田崇・水戸治・茂木修 ●総務/大山ユカ <デザイン>●A/D/渡部孝雄 ●スタッフ/柳沼健 ●アシスタント/小松雅彦・奥川奈津子・福田克徳・荒井智広 ●協力/デザイン(柳井孝之・釜田泰行)・井沢俊二・橋本健一・萩野千代 <フィニッシュ>株式会社・あくせく・村山成幸 >ワードポップ・西キンドイ <印刷>大日本印刷株式会社

©徳間書店インターメディア 1990 本誌掲載の写真、イラストおよび記事の無断転載を禁じます。なお、記事中の各メーカーの著作権表示は画面写真、一部イラストに対するものです。

新作発売カレンダー 118

アンケート 110

NEW 2nd

期待のRPGの続報をみなさまにお知らせ

ラストハルマゲドン

LAST ARMAGEDDON

前号ではだいたいのゲームの雰囲気をお伝えしたわけだが、今号ではその興味深いシステムをかいつまんで深く解説。発売が待たれるこのゲームの内容はこれで理解できるはずだ！

7月発売予定
ブレイン・グレイ
価格未定 / CD-ROM²

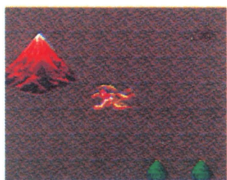
昼と夜、そしてサルバンの破砕日でパーティ変更

今号では前号で紹介したシステムをさらに深く突っ込んで解説したい。まずはパーティ編成。これはゲーム内には日時概念があり昼と夜が存在する。その入れ替え

る時間は午前10時から午後10時までが昼のパーティ、午後10時から午前10までが夜のパーティとなっている。そして月に1度だけサルバンの破砕日と呼ばれる日がくる。

昼のパーティ

スタート時はまずこのパーティから始まる。通常は歩いて移動するがハービーが元気な状態ならば飛行して移動が可能となる。



◎昼のパーティはこのメンバー。スタート時はこれ



夜のパーティ

午後10時が来るとこのパーティに変更される。交代は自動的（強制的）に行われる。ガーゴイルが飛行能力を持っている。

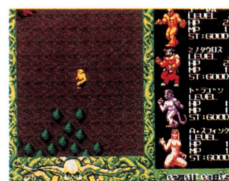


◎午後10時を迎えるとこのパーティに交代する



サルバンの破砕日のパーティ

月に1度のサルバンの破砕日に活動するパーティ。肉体(?)的にタフなモンスターで構成されている。ドラゴンニュートが飛行可。



◎特異な1日であるサルバンの破砕日専用パーティ



サルバンの破砕日とは

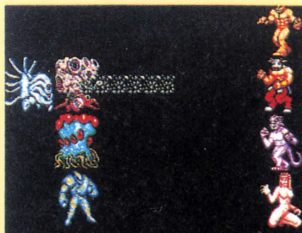
異常気象によって引き起こされると言われているが確証がない特殊な日。これは通常の日の時間進行に比べて10分の1のスピードで時間が進む。わざわざこの特殊な日を設けたのは何かわけがあるのだろうか？



◎時間の経過が遅いので当然敵に会う回数も多い



◎さまざまな攻撃を駆使してレベルアップにはげまないとならない



◎もちろん魔法や特殊能力なども使ってやろう

各キャラクタがより強い個性を持つことに

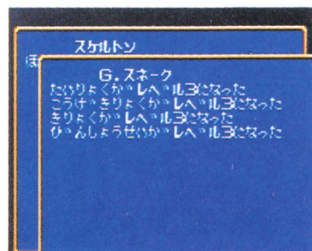
各キャラクタのレベルアップのシステムは少々変わっている。それは各パラメータが独立していて

戦闘でかかわったパラメータの経験値が上がるということ。一般的な「レベル」は総合レベルである。

各パラメータにレベルが存在

前記のように全7種のパラメータにはそれぞれレベルがあり、1戦闘で使用したコマンドにかかわるパラメータに経験値があたえられる。例えば腕力による接近攻撃をしたなら攻撃力に、敵の攻撃を

受けたならば、防御力に経験値が与えられるわけだ。このことにより同じ種族のキャラクタでも攻撃力が高いキャラクタになったり、魔力が高く魔法攻撃にたけているキャラクタになったりするわけだ。



○各パラメータが別々にレベルUP



○おお、何人もが同時に上がった

総合レベルについて

一般的なゲームで言うレベルはこのゲームでは総合レベルと呼ばれている。この総合レベルは各パラメータの経験値の総和で算出される。この総合レベルによってキャラクタの名称が変わったり、合体が可能なレベルに達したりするわけである。



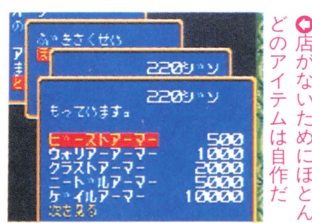
○総合レベルが上がった!

各パラメータ説明

パラメータは全部で7種。魔族の者が主役だから悪運なんても。	体力	HPを決定するのに関係。主に腕力による攻撃によって獲得。
魔法を使うことで経験値が得られる。魔法を覚えることに関係。	攻撃力	敵に与えたダメージに関係しているのは言うまでもない。
防御することで経験値が得られる。特殊能力にも関係がある。	気力	いわゆる火事場のバカ力と言うやつ。瀕死の状態で力を発揮。
一般的に言うところの運のよさだ。主に逃げることで取得。	敏捷性	素早さに関係。攻撃順序や攻撃の回避率を左右する。

生命なき荒野に店はない。アイテムの入手法は?

このゲームにはいわゆる武器屋や防具屋、宿屋などの店は一切ない。そのため各アイテムはほとんどが自分たちでつくらなくてはならない。何から作るかという敵をたおすとジンというものが手に入る。それをためてつくるのだ。



○店がないためほとんどアイテムは自作だ

種族により特性が違

12種族いるモンスターたちの特性がそれぞれ違うのは言うまでもない。この特性がいわゆる職業や

クラスといったものに対応するとと言えるだろう。この特性を把握しないとゲームクリアは難しい。

ブレイン指数の違いもポイント

各種族をそれぞれ特徴付けるデータのうちもう1つがブレイン指数である。特性が職業だとすればこれは性格もしくは知力にあたるといっているだろう。この数字は好奇心・殺戮度・自己顕示欲・残酷度・理解力の5つからなっている。それぞれの意味を説明しよう。まず、好奇心の値が高ければある一定の場所でイベントが起きアイ

テムを発見しやすくなる。殺戮度、自己顕示欲、残酷度の3つの値が高いと戦闘時に力を発揮する。理解力はイベントで手にいれたアイテムが何なのかを判別することができる。と以上のような意味である。これらの値は固定されており変化することはないのでそれぞれの値を考え各キャラクタを役立てよう。

種族別特性一覧

名前	特性	名前	特性
オーク	武器防具作成、わなをはずす、他	スライム	マヒを無効にする、火に弱い、他
ハーピィ	飛行能力	サイクロプス	記憶力、千里眼、わなをはずす
スケルトン	道具作成、毒を無効にする、他	ゴーレム	石化を無効にする、水に弱い、他
G・スネーク	毒を無効にする、水に強い	A・スフィンクス	道具作成、記憶力
ガーゴイル	道具作成、飛行能力	ドラゴンニュート	飛行能力、火に強い
ゴブリン	武器防具作成、わなをはずす、他	ミノタウロス	道具作成、記憶力

種族別ブレイン指数比率

名前	好	殺	自	残	理	名前	好	殺	自	残	理
オーク	30	20	10	30	10	スライム	40	20	10	20	10
ハーピィ	25	15	15	30	15	サイクロプス	20	25	15	20	20
スケルトン	10	5	15	40	10	ゴーレム	20	35	15	20	0
G・スネーク	10	25	20	35	10	A・スフィンクス	5	20	40	5	30
ガーゴイル	5	30	25	10	30	ドラゴンニュート	15	25	15	15	30
ゴブリン	40	10	15	30	5	ミノタウロス	5	35	15	30	15

レベルが上がると容姿が変化。そして合体へ

前号ではサラッ、と説明したキャラクタの進化と合体のシステムを今号ではじっくり説明しよう。進化と合体のシステムがあるとR

PGにはありがちなレベル上げの苦痛がやわらぎ、キャラクタの成長も目に見えなかなが楽しい。もちろん名前も変化する。

156種類におよぶモンスター群

オリジナルのモンスターが12種類、進化の過程のパターンが36種類、そして合体で生ずるモンスターが108種類。合計するとなんと156種類にもおよぶモンスター群が設定されている。合体のバリエ

ーションは全種類を選ぶことができるわけではないが、それでもかなり迷うことになりそう。以下ではキャラクタの進化と合体の過程を紹介しているのでそのシステムに対する理解を深めてほしい。

モンスターの進化の過程

各モンスターがある一定のレベルに達するとに名称とグラフィックが変化する。これはそのレベルに達したからといって特別に何か能力が備わったり（グラフィッ

クが変化しなくても新たに魔法を覚えたりする）、何か他に変化があるわけではないが、プレイしているうえでなかなか楽しいものである。

ガーゴイル	バルログ	デビル	デーモン
			
これはスタート時のグラフィック。最初のうちはこの姿で戦うわけ。	総合レベルが5に達すると、このバルログに出世する。なかなか使える。	総合レベルが9になるとデビルへと進化する。一般的なRPGでもおなじみ。	総合レベルが13になると合体以前では最強のデーモンになる。遠い道のりだ。

合体は1種族に9種のパターン

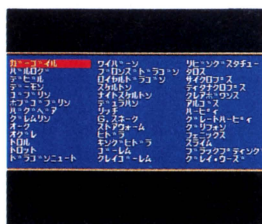
さて、いよいよこのゲームの目玉ともいえる合体についてだ。合体はレベル17とレベル34でできる。だが、どれでも好きな種族と合体できるわけではなくレベル17では3種族、レベル34では2種族と合体、と条件が限られている。この合体をする意味は元のキャラクタにそれまでに持っていなかった能力を持たせることが最大の目的である。この新たな能力を手に入れることでパーティ全体の力をアッ

ブさせるわけだが、合体によって生まれた新しいモンスターは必ずしもそのパーティにとって有益なものとは限らない。と言うのも他のモンスターが持っている能力を持っていたとしても意味がないし、今まで持っていた能力を失い他にもその能力をもったキャラクタがいなくてクリアするのに非常に苦労する、ということもありうる。これが合体の厳しいところであり、興味深いところといえるだろう。

レベル17の合体					
リゴレイク	デーモンにミノタウロスでコレ	グルローグ	デーモンにオーグだこれに	ガーブリス	デーモンにハービーはこれだ
					
レベル34の合体					
ゴルネイブ	リゴレイクにグスネークだ	ローケルグ	グルローグにスケットンはこれ	シルブレース	ガーブリスとAスフィンクスだ
					
リグレーム	リゴレイクにスライムの合体	グラッツ	グルローグとコーレムの合体	ルボルクス	ガーブリスとサイクロプスだ
					

こいつあ便利! モンスター図鑑

パソコン版にもあったので知っている人もいるだろう。これはゲームで使用可能な味方モンスターの特性やグラフィックなどを紹介するものだ。合体することで出現するモンスターも入っているのをこれを使ってチェックしておけば合体するときに参考になるはずだ。



この画面で選択ができるのだ

〈名称〉 ナイトスケルトン
〈種別〉 アンデッド
〈身長〉 1.7m前後
〈体重〉 軽い
〈生息地〉 墓地
〈変身条件〉 スケルトンが総合レベル5になると変身する
〈攻撃〉 武器を使う
〈『ラストハルマゲドン』での特性〉
・道具作成 ・水に弱い ・毒無効

〈名称〉 トロット
〈種別〉 ヒューマノイド
〈身長〉 1.8m前後
〈体重〉 80~90kg
〈生息地〉 洞窟、暗所
〈変身条件〉 オークが総合レベル13になると変身する
〈攻撃〉 武器を使う
〈『ラストハルマゲドン』での特性〉
・武器作成 ・火に弱い ・防具作成

〈名称〉 エストルップ
〈種別〉 合成魔獣
〈身長〉 2.5m前後
〈体重〉 170kg前後
〈生息地〉 人家近くの森
〈合成成分〉 ルトアープの細胞にスフィンクス属の細胞が合成される事により誕生
〈合成条件〉 総合レベル34
〈特性〉
・武器作成 ・魔界に帰る ・防具作成
・道具作成 ・千里眼 ・飛行可能

〈名称〉 フリーグド
〈種別〉 合成魔獣
〈身長〉 4.3m前後
〈体重〉 490kg前後
〈生息地〉 暗く冷たい所
〈合成成分〉 フリームの細胞にゴーレム属の細胞が合成される事により誕生
〈合成条件〉 総合レベル34
〈特性〉
・マヒしない ・防具作成 ・火に弱い
・石化しない ・武器作成 ・水に弱い
・武器に対する防御能力がある

〈名称〉 ネルグラグ
〈種別〉 合成魔獣
〈身長〉 3.8m前後
〈体重〉 400kg前後
〈生息地〉 右場、森など
〈合成成分〉 ネークレムの細胞にドラゴン属の細胞が合成される事により誕生
〈合成条件〉 総合レベル34
〈特性〉
・飛行可能 ・道具作成 ・火に強い
・水に弱い ・石化しない ・毒無効
・武器に対する防御能力

〈名称〉 スカルゴラ
〈種別〉 合成魔獣
〈身長〉 6~7m
〈体重〉 900kg前後
〈生息地〉 湿地帯、洞穴
〈合成成分〉 ケンスカールの細胞にドラゴン属の細胞が合成される事により誕生
〈合成条件〉 総合レベル34
〈特性〉
・防具作成 ・毒無効 ・火に弱い
・水に強い ・飛行可能 ・武器作成

神の啓示か? 謎の石碑により話は進む

最後にオープニングを含めたゲームのさわりを少しだが紹介しよう。オープニングはゲームのストーリー設定の説明になっているが

これがかなりスゴイ。10分近くかかる大作なのだ。10分かかる、と聞くと飽きてしまうのではないかなと思うかもしれないが心配無用。

異星体の侵略から始まる

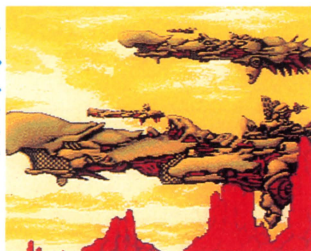
オープニングは2人(?)の魔族の者が魔界から地表に調査に出たところより始まる。その2人が謎の異星体に襲われ、魔界がその

異星体から宣戦布告されてしまう。その事態について魔界で協議を始めたところに突然地震が起こる。そして地表を写すモニターには…。



何者か?

①今までに見たこともない奇妙な生物(?)が現れた…



②そして上空には巨大な戦艦が多数浮かんでいた…



③スケルトンの目玉を持つガーゴイルは魔界へ



④ガーゴイルは異星体にコントロールされた

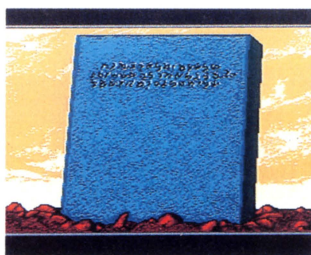
地震のあと謎の石碑が…

激しい地震の後、地表を映すモニターには謎めいた石碑が写し出されていた。そしてその石碑にはあるメッセージが記されていた。

魔族たちは異星体と対決すべく、そして石碑に秘められた謎を解決すべく魔界の中でも屈指の猛者たちを選び旅立たせた…。



⑤協議していたところに突然激しい地震が起きた



⑥そして外を映し出していたモニターには謎の石碑が…



⑦魔界ではこの事態について協議を重ねた



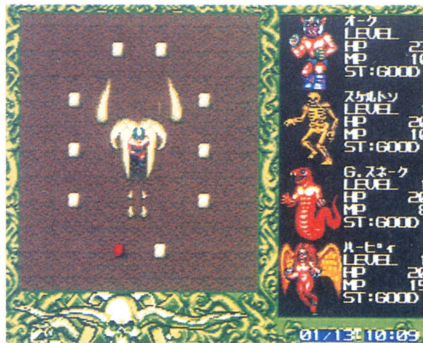
⑧そして魔族のなかから代表が選ばれた

魔界の入口からスタート

以上のような設定のもとで本番が始まる。スタート地点は魔界の入口と呼ばれるところで、ここが地表と魔界との接点となっているわけだ。ここは1日に1度だけ、それも1パーティのみだがHP、MPをフルに回復させてくれる宿

屋のような役割を持っている。

まず、ゲームを始めたら魔界の入口周辺の石碑を調べてみよう。何かしらの情報が手に入る。この石碑はたくさんあるが、12個の赤い石碑を見つければ何かがわかる。先はまだまだ長いのだ。



①これがゲームの進行にかかわる石碑だ。各地で12個も探さねばならない

②スタートはここから始まる。そして宿屋も兼ねているのだ



③移動中の画面はこんな感じだ。例によって地形はさまざま



④飛行中も基本的には変化はない。そして敵にも遭遇する

ついに敵異星体と接触

あたりをうろついているとついに敵の異星体と接触した。もちろんまだ手始めだからとびきり強い敵が現れることはないが油断は禁物だ。なにしろアイテムもなければ武器、防具もない丸ごしの状態で戦いに臨むわけなのだから。敵と戦うときには前で触れたように

各パラメータのことを考えつつ戦うといいだろう。また、魔法なども魔力のパラメータが上がることでレベルアップするので適度に使ってやることも忘れてはならない。このあたりはモンスター別の特性の表を参考にして考えてほしい。



①いよいよ敵との戦いが始まった。初陣を飾れるか?

②敵の数も決して少なくはないが、圧倒されるな



New Special

超絶倫人

ベラボーマン

’88年夏に業務用として登場したコミカルアクションゲームがエンジンに登場だ。システムから移植度までババーンと紹介

7月発売予定
ナムコ
6800円(税別)/4メガ

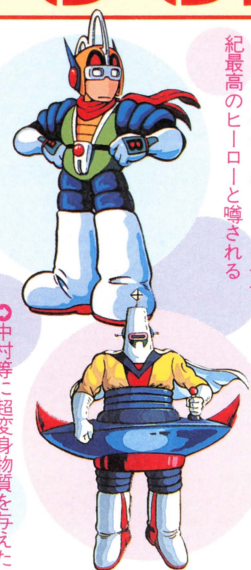


ベラベラベラッとベラボー参上



時は高度成長期を迎えた70年代前半のころ。貧乏ながらも活発な雰囲気包まれていた日本。おりしもその頃、悪の天才科学者爆田博士は、世界征服を企んでいた。

事前に爆田博士の野望を察知したアルファード遊星人の彼らは、自ら作り上げた超変身物質(ベラボーマン変身物質)を地球人に託すため地球へと旅立った。だがそのような物を受け取るような物好きも居らず、彼は途方に暮れ、偶然通りかかった1人の男に無理やりそれを押し付けて去っていった。地球を救うべく用意された超変身物質は生涯いちひらサラリーマンの中村等に託されたのだ。



○主人公のベラボーマン。今世紀最高のヒーローと噂される

○中村等に超変身物質を与えたアルファード遊星人

ベラボーマンの味はここにある

さて、前出の通りベラボーマンの時代設定は、いわゆる古き良き時代、70年代前半の高度成長期における日本である。そのため、全体としてレトロな雰囲気を持ち、今では見られなくなった電話ボックスや赤ポスト等、レトロでノスタルジックな思いにひたらせる舞台装置や背景が多い。それらが非常に良い“味”をかもしだしている。これら日常生活臭のする中でヒーローが戦うといった、一昔前のヒーロー的な雰囲気がベラボーマンにはあり、それが味なのだ。



○いわゆるタイトル画面。超絶倫人のキャッチフレーズに強烈な味がある

RUN or さんをおきのたい。

○このベラボーマン独特の言葉遣いがたまらない。世界を表しているよー

●赤ポスト



○今はもう見かけられない

●電信柱



○色から察するに木製の電信柱

●電話ボックス



○昔はこんな形の電話ボックス

●お地蔵様



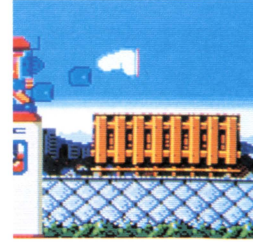
○田舎に行かないと見れない?

●福引所



○なんとも言えないノスタルジックな味がある福引所

●木製の塀



○色から見ればどうみても木の塀。もう見られないかも



○基本的には、横スクロールのアクションゲーム。奇妙な世界が君を待っている



腕が伸びる、足が伸びる、頭が伸びる

ペラボーマンは基本的に、手足首を伸ばして敵を攻撃する。海中ではシーベラボーに変形して戦う。

パンチ

もっとも多用するのが、パンチである。普通に立った状態で攻撃すると、この攻撃をする。



キック

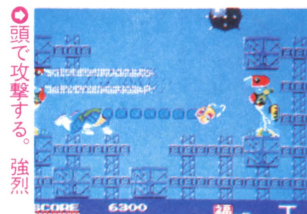
十字キーの上を押しながら⑩ボタンを押すと、斜め上方にキックをする。足を身長3倍近くも、伸ばす事ができる。ちなみに破壊力は、パンチと一緒にある。使い方次第で、とても便利な技。



ヘッドバッド

しゃがみながら⑩ボタンを押すと、なんとノ首を伸ばして攻撃をする(とんでもねー)。

自分よりも身長が低い敵や、避けながら攻撃するとき使用する。首は伸びるが、首は回らない。



シーベラボー

海中に入ると自動的にシーベラボーに変身する。なんと、海中面ではシューティングシーンとなるのである。攻撃方法は、ミサイルとボム(ちなみに業務用よりも連射速度が増した)。



海中面は障害物が多い



奴がウワサのペラボーマン



はじめまして、私がペラボーマンの正体「中村等(なかむらひとし)29歳」です。いやー私、実のところヒーローなんて柄じゃないんですよ。めめことなんて大の苦手だし、ましてや責任という言葉聞いただけで、逃げ出してしまような性分なんです。あ、仕事ですか、「目蒲火災海上保険」という会社で保険のセールスやっています。家族ですか、いやー照れるな。妻に、娘と息子がひとりずつ、私に似て可愛いですよ。では、ゲーム中で再会しましょう。

中村一家御尊景



○一姫二太郎の典型的な四人家族

ペラボーマン主題歌

知らなかった人も多いと思うが、ペラボーマンには主題歌が存在したのだ。雰囲気を感じ取ってもらうために歌詞をここで紹介しよう。この歌はビクター音楽から発売中のナムコビデオゲームグラフィティVol.4に収録。



○ビクター音楽産業から発売中。CD2812円(税込)

1. ペラボーマン ペラボーマン
進め! ビルを越えて
走れ! 空を海を
目指せ! 地平線へ
戦え! 明日のために
今、呼んでいる声人々が
銀の力がほくを変えてゆく
せーまいる敵 爆弾の軍団
さあ、行くぞ! 平和のため
倒せ! 進め! 悪を! 砕け!
 2. ペラボーマン ペラボーマン
歌え! みんなそろう
踊れ! 手足伸ばし
叫べ! 声の限り
笑え! 心晴れて
いつも サラリーマンのほくだけど
きと 叶えるさみんなの願い
三つの世界を
またにかけながら
機怪軍団 海底怪獣を
倒せ! 進め! 悪を! 砕け!
- ペラボーマン ペラボーマン
ペラボーマン

ペラボーマン解剖図

ペラボーセンサー

味聴嗅覚をすべて司る。76km先の蟻の足音も聞こえる。

中村等

超変身物質により保護膜を作り出し、中村氏の外皮となる。耐熱、耐水、耐久力に優れた無敵の保護膜。電子レンジの中でも平気。

ペラボーヘッドシュレッダー

ヘッドバッド時の破壊力を高めるために存在する。ダイヤモンド並みの硬度で敵にぶつかるので相手はひとたまりもない。

鋼鉄細胞

ペラボーマン変身時に、手の甲、足首などが鋼鉄を凌ぐ硬度に達する。螺旋筋肉の収縮スピードとあいまって強力な力を発生させることができる。

ペラボーデンジャーサイクルタイマー

単純にカラータイマーのようなもの。

ペラボーマフラー

超変身物質でできている。人命救助用として使用されることが多く、絹の手触り。

螺旋筋肉

ペラボーマンの手、足、首に付いている戦闘用筋肉。伸縮自在で、0.01秒のスピードで伸びるので、敵を瞬時に倒すことが可能。3kmまで伸ばすことができる。

ペラボーインニシャルビームガン

福引券がたまにくれる特殊エネルギーを手の甲の部分から放出する。ゲームの上でのいわゆる波動弾のことである。破壊力が高い。

ペラブーツ

変身後は肉体が肥大するのでバランスを取るための超シークレットブーツ。中に超物質がつまっております社のそれよりはずっと質が高く、高級品である。

ハンガーバック

シーベラボー変形時のミサイルを格納するところ。



3つの世界をまたにかける!!

悪の天才科学者、爆田博士率いる機怪軍団、海底怪獣達と、ペラポーマンは戦っていく。

ペラポーマンは爆田博士の物質転送装置によって3つの世界をさまよわされるようになっている。この3つの世界とは、町内、忍者屋敷、海中の3種類である。

前出の3種の面のうち、最も多く、戦いのメインの舞台となるのは町内のステージである。2番目に登場頻度が多いのは、忍者屋敷のステージである。あまり多くないのが海底面だ。

忍者屋敷

忍者屋敷は名前に違わず、忍者や侍等が住むような暗い日本風の造りの屋敷がほとんどの舞台となっている。

ただし屋敷の中で戦ってばかりいるわけではない。屋外でも戦う。その場合も日本の心を忘れずに、背景は竹林などが生い繁る日本風な面になっている。そして、仕掛けが多いのもこの面の特徴でもある。床から生えて上下する竹槍等の仕掛けがあるのである。

出現する敵達も人間的なキャラが多く、わや姫など忍者軍団達が出現する。



●忍者屋敷では忍者軍団が襲いかかってくる。暗いイメージがつきまとう面。忍者軍団は、人型の敵が多く、変なやつらが多い。

町内

最も多く戦うことになるステージがこの「町内」だ。このゲームの半分以上の面がこの面によって構築さ



●町内ではロボット軍団が襲いかかってくる。各面の最後にボス格の、耐久力が高い敵キャラが待ち受けている。ちなみにこれはウンババだ。

れているといえよう。そのため、ペラポーマンを象徴するような面である。おもいきりレトロな70年代のような雰囲気である。敵は機怪軍団中でも、ロボット軍団が出現する。

海中面

面数こそ少ないが、強制横スクロールのバリバリのシューティング面。武器もパンチやキックからミサイ



●海中では海底軍団が襲いかかってくる。海中ではペラポーマンは自動的にシーペラポーに変形し、シューティング面となるのだ!!

ルとボムへと変化する。この面だけでも一本のゲームとして通用する程の完成度を持っている。敵は、海底怪獣軍団が登場するだけあって海産物系の敵が多い。

個性のかたまりのような敵キャラばかり

ペラポーマンのもうひとつの魅力に、こんなやつはいねーよ、と言い切ってしまうような、常人には理

●ピストル大名

忍者軍団に所属。両手両足に日の丸せんす。強烈なセンスをしている。つぶらな瞳がいい。



●ちょんまげのピストル攻撃の他に扇子攻撃が増えた

●ベンジャミン

大久保彦左衛門

忍者軍団に所属。名前からして強烈。1年間踊り続けてもまったく疲れない筋力を持つ。「フアツクユー」と音声合成で喋り、踊りながら手裏剣をなげる。



●わや姫

忍者軍団に所属する。「いくわよ!」と音声合成で喋り、地走り攻撃や手裏剣を投げってくる。おたくの星?

●攻撃すると、イヤンと音声合成で言う



●忍者軍団のザコ

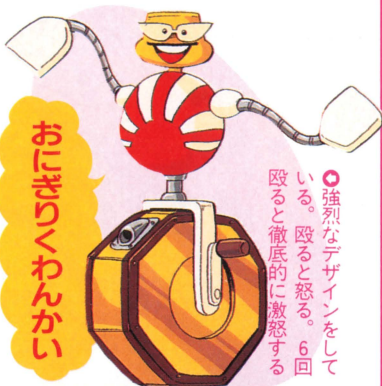
喋りこそしないが、巧妙な攻撃を仕掛けてくる。からすてんぐは空中から手裏剣を投げってくるし、覆面忍者は放物線を描くような弾を撃ってくる。こむそうくんは2回攻撃すると「いじめる」のふきだしを出す。



福引男はアイテムをくれる

海底面にいる敵以外の敵を倒すと福の字の形をした福引き券のようなものを出す敵がいる。これを取ると、画面右下にたまってゆき、これが10たまると福の字に変換される。つまり福の字が十の位。

そして10たまった時点で、上から福引男が出現し、アタリの声と共にシャボン玉に包まれたなんらかのアイテムを出してくれる。ただし彼は福引男であるから“ハズレ”の場合もある。



おこぎりくわんかい

○強烈なデザインをしている。殴ると怒る。6回殴ると徹底的に激怒する



○面クリア時に福引男が、福ひとつにつき、お握りを、ひとつくれる



○アイテムは福引男がくれることもあるし落ちていることもある

波動弾炸裂!!



○アイテムの波動弾を手に入れて使用した状態、回数制限がある。アイテムは攻撃系のアイテムと、体力回復系のアイテムの2種に分かれる。別に面クリアアイテムも有

ベラボーマン移植度、速、詳報

面数、その他

さて、このゲームはアーケードからの移植ものである。業務用は全部で32面という、気の遠くなるような面数を誇っていた。ただ業務用であったが故に、万人に勧められるようなゲームバランスを持ってはいなかった。

エンジン版は全部で22面。容量の関係で面数こそ減りはしたが、バランスは万人にも勧められるようなものに仕上がっている。マップが変化している。キャラはほとんど削られていない(手裏剣忍者は未確認)。

気になるベラボースイッチ

業務用にはタッチレスポンス式と呼ばれる、ボタンを押す際の力の強弱を判定できるボタンが付いていて、その強弱によりジャンプの高さや、手、足、首が伸びる長さを調節できた。そのスイッチがベラボースイッチと名付けられていた。

エンジン版はボタンを押す長さにより前出のボタンの強弱を操作できるようになっている。長く押すと強、短く押すと弱、と、判定する。

しゃべるしゃべる音声合成

エンジン版でもキチンと音声合成はされている。それは源平討魔伝の音声合成よりも鮮明に聞こえた。確認した音声合成はベラボーマン〜ベラボー参上!、ベラボー、トオー、ガン、アイター、爆田博士〜「ワシが爆田博士じゃ」ブラックベラボーマン〜「勝負だベラボーマン、覚えていろよ」わや姫〜「いくわよ」ベンジャミン大久保彦左エ門〜「ファックユー」福引男〜「アタリ」の、以上の音声合成である。雷丸は、キャラとして入る事は決定しているが、しゃべるかどうかは?である。

音声合成とは関係ないが、敵キャラの何体かが、動きのパターンが変化した者がいる。ピストル太名等が、それである。



○アルファード遊星人もちろん健在。殴ると、大変面白い

○ブラックベラボーマン



主人公のベラボーマンと全く同じ姿を持った敵。アウトローらしい。「勝負だベラボーマン」と音声合成で喋りながら攻撃してくる。負けると「覚えていろよ」と言いながら逃走。敵が味方カブラックベラボー。

同じ姿の敵が



○ベラボーマンよりも高い能力を持っているらしい。全てが謎の存在

悪の天才科学者 爆田博士

世界征服を企む科学者。この男を倒すことが最終目的。

面と面の間のインターバルのデモの際に必ず出現し「ワシが爆田博士じゃ」と音声合成で喋る。

脳を3つ持っており、その内の2つ目の脳に、右脳にアインシュタイン、左脳にエジソン、脳下垂体にヒットラーのものをそれぞれ使用している。骨はカルボンの味がする。

○悪い元凶に相応しい強烈な姿



NEW

硬派を語る純和風忍者アクション!!

最後の忍道 -NINJA SPIRIT-

発売日未定
アイレム
価格未定 / 4メガ

業務用ではその難易度の高さにさ
じを投げてしまった人が多いはず。
PCエンジン版で恨みを晴らせ!!



純硬派な日本忍者物語の世界を存分に楽しもう!

最後の忍道が硬派と呼ばれる理
由は、純和風であることだ。忍者
映画がアメリカでブームになった
頃、各メーカーもそれに合わせて
次々と忍者ゲームを登場させたが、
主人公がロボットだったり、舞台
がアメリカナイズされていたり、
とても純和風とはいいがたかった。
しかし、アイレムだけは純和風の
ものを登場させ、話題となった。



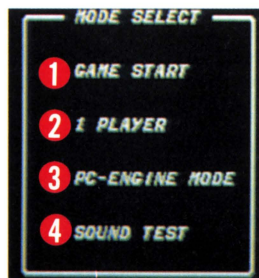
○これが業務用のパンフレット。
イラストがとってもカッコイイね。
最後の忍に命められた道は...

モードセレクト

タイトル画面でRUNボタンを
押すとモードセレクト画面になり、
4種類のコマンドが表示される。

①の「GAME START」は、選
択すればその名の通りゲームがス
タートする。ほかのモード設定が
終わったら、ここにカーソルを合
わせて④ボタンを押そう。

②③④は順次説明していこう。



○タイトル画面でRUNボタン
を押すとモードセレクトになる

② 1 P or 2 P

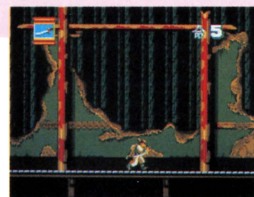
1人プレイと2人交互プレイが
選択できる。2人交互プレイの場
合でも、1P用のパッドだけで遊
べるのだから、マルチタップがな
くても大丈夫だよ。



○2人交互プレイ
では1Pが死ぬと
2P用画面になる

③ PCエンジンorアーケード

PCエンジンモードとアーケード
モードが選択できる。アーケード
モードは通常モードだが、PC
エンジンモードには月影1人につ
き、「命5」が与えられる。



○PCエンジンモ
ードでは「命5」
が与えられる

④ サウンドテスト

選択するとサウンドテスト画面
になり、好きなBGMを楽しむこ
とができる。17曲収録されてい
るが、ゲームを楽しむには全面ク
リしてから聞いた方がいいだろう。



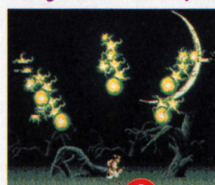
○17曲収録されて
いるが、エンディ
ングなどは未収録

PRE

STORY

幕末の闇の中、最後の忍に
命められた道は...

16年前、抜忍であった両親は育
ての親である無名上人によって殺
害されていた。乳飲み子であった
主人公「月影」は忍の手によって育
てられ16年たった今、両親の死の
真実と我が身の出生の秘密を知る。
怒りと悲しみの中、忍への復讐を
誓った月影は生みの親と同じく抜
忍への道を選ぶ。



○月影の父に危機が
迫る。逃げる!!



○そこに一匹の幼い
狼が駆け寄ってくる



○なすすべもなく、
殺されてしまう



○父の死を確認する
狼(この狼が月影)



○なぜ、だれが…。悲しみの遠吠えが辺りに響く

主人公"月影"の基本操作を頭に叩き込め!!

月影は十字キー8方向と、RUNボタンを除く3つのボタンで操作する。十字キーを左右に入れば移動し、下に入ればしゃがむ。①ボタンでジャンプ、②ボタンで攻撃、そしてセレクトボタンで武器を選択する。特にジャンプは、押している時間の長さによってジャンプの高さが変わる。ジャンプ中の空中制御はあまりきかないが、

ボタンの押している時間の長さと、左右の移動を組み合わせれば、色々なジャンプをすることができる。

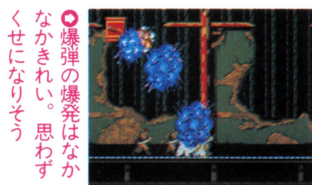
攻撃には武器によるものと忍法がある。武器はいつでも使えるが、忍法は敵の持っている巻物を奪わなければならない。さらに忍法には武器のパワーアップも含まれているので、取り逃しに注意しなければならない。

攻撃武器は自由選択方式

攻撃武器はセレクトボタンを押すことによって、刀、手裏剣、爆弾、鎖ガマ、刀…の順にいつでも好きなときに変更することができる。画面の左上に表示されている武器が現在使用できる武器となる。



●鎖ガマを使ってジャンプした幽幻坊を追いつめる



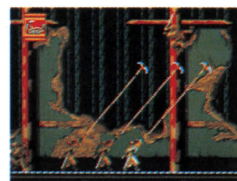
●爆弾の爆発はなかなかきれい。思わずくせになりそう



●上方から斬り掛かってきた敵には、手裏剣で対抗しよう

武器と忍法は同時に使用が可能

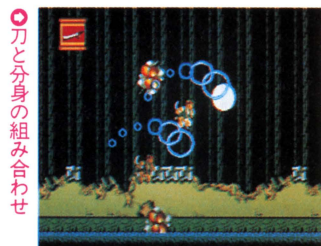
月影は忍法を使いながら、武器で攻撃することができる。さらに、忍法は巻物を取り続ければ、3種同時に使用が可能となる。しかし、パワーアップしすぎると難易度が高くなり、敵の耐久力が上がってしまうので注意が必要だ。



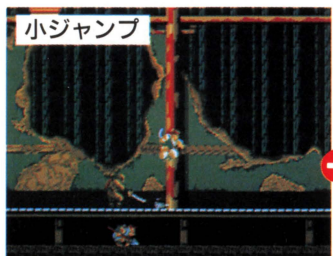
●分身の術と鎖ガマ。ゲーム後半では重要なパワーアップだ



●分身の術と火輪の術を同時に使うと超強力!!



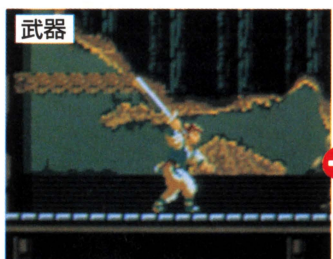
●刀と分身の組み合わせ



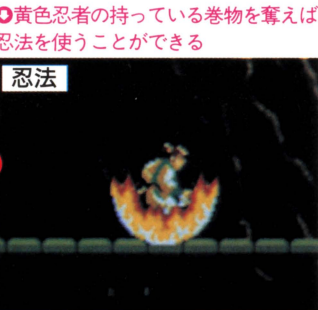
●ボタンを短く押せば、小ジャンプとなる。爆弾を置いて逃げるときに便利



●ボタンを長く押せば、大ジャンプとなる。上方にいる敵を斬るときに有利



●武器は4つの中から、使いたいものを選択する。選択はいつでもOKだ!!



●黄色忍者の持っている巻物を奪えば、忍法を使うことができる

気になる 移植度を徹底的にチェック!!

業務用からの移植では、そのクオリティの高さに定評のあるアイレム。この最後の忍道にもかなりの期待が掛かっているはず。というわけで、

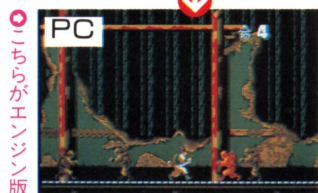
今回は表示部分やグラフィックを中心に、気になる移植度を徹底的に調べてみた。業務用の写真も載せておいたので、じっくり見比べてくれ。

表示部分

業務用と見比べてみると、PCエンジン版の方は得点表示と残り人数の表示がなくなり、月影が死ぬたびに画面を切り換えて表示するようになった。武器表示も現在使用中のものしか表示せず、どの武器がパワーアップしているのか、わかりづらくなってしまったが、慣れてしまえばまったく問題ない。また、業務用はタイム制になっていて、時間内にクリアしなければならなかったが、PCエンジン版では廃止された。



●これが噂の業務用だ



●こちらがエンジン版

動き、グラフィック

キャラクタのアニメーション処理や奥行きのある2重スクロールは見事に再現されている。ボスキャラや背景のグラフィックも業務用と見比べてもまったく見劣りがしない。さすがはアイレムといったところだ。

ただし、今回は1面のみ。つまり、2面以降については見ることはできなかった。でも、背景はできてたよ。特に、6面や7面の背景は、かなりすばらしいものだった。お見せできないのがとっても残念…。



●業務用「阿修羅王像」。エンジン版と見比べてみると、どんなもんかな?



●エンジン版「阿修羅王像」。どうかかな?

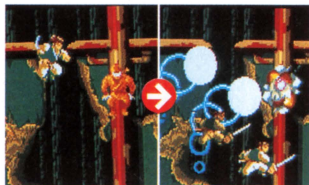
忍法と武器の使い分けが攻略のポイント!!

めまぐるしく変化し続ける戦況に応じて、色々な性格を持った忍法や武器を使い分けていくことが、攻略の決め手となる。忍法についてはパワーアップしすぎると、難

易度が上がってしまうので注意。武器についてはいつ、どこで、どの武器を使うのかを考えながらパワーアップしていくと良い。それでは忍法から順に説明していこう。

黄色忍者を倒し、巻物を奪え!

巻物は黄色忍者が持っているもので、倒して奪い取ろう。巻物が出現したら、すぐいたでいてしまおう。時間が経っても消滅しないが、うっかり画面をスクロールさせて巻物が見えなくなってしまうと、あっさり消えてしまうので注意。

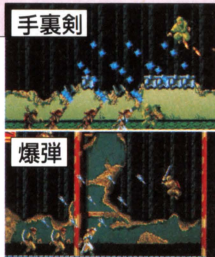


○黄色忍者が持っている巻物を奪え



霊光宝珠

武器をパワーアップさせる。まず、現在使用中の武器、その後は、武器選択の順にパワーアップする。パワーアップした武器は、武器表示の色が水色から赤に変色する。何回もいうようだが、パワーアップしすぎると難易度が上がる。



手裏剣

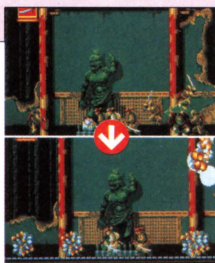
爆弾

ゲームにある程度慣れてきたら、使いたい武器だけをパワーアップさせるようにしよう



破壊の術

画面中の敵を全滅させる。ピンチのときは役に立つが、パワーアップやほかのアイテムが欲しいときにこれができると、がっかりする。しかし、後半ではこれに助けられるところが幾つもあるので、あなたが不必要アイテムとはいえない。



ピンチのときに役立つが、無理に取る必要はない。取りにいて殺されたら悲しい



分身の術

分身が現れ、攻撃力が増す。いわゆるオプションというもので、最高2体まで増やすことができる。分身は月影の移動に合わせてついてくる。しかし、重量がないので、ジャンプの後に着地して動かずにいると、空中に停止している。

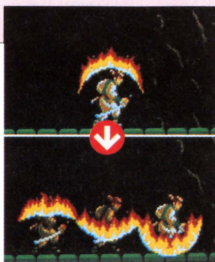


分身は空中に停止させておくことができる。一面のボスにこの技を使えば簡単に倒せる



火輪の術

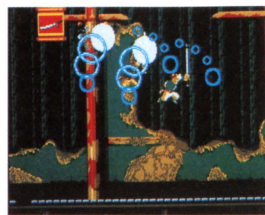
月影の周りに火の輪を作り出し、触れた敵にダメージを与える。分身がいる場合はそれぞれの分身にも火の輪が作られる。この火の輪が付いている場合でも完全な無敵ではないので、耐久力の高い敵に攻撃されるとやられてしまう。



火輪を付けていても完全な無敵ではないので油断しないように。油断するのなら取るな!!

4つの武器を使い分けろ!!

セレクトボタンで、刀、手裏剣、爆弾、鎖ガマの中から、いつでも好きな武器を選択できるが、武器選択中は攻撃や防御がおろそかになるので注意しよう。また、特定の武器を早めにパワーアップさせたい場合も、同じく注意が必要だ。

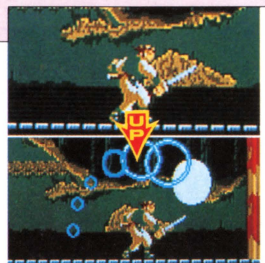


○パワーアップしている武器は武器表示が赤に



刀…妖刀霧正

4方向に攻撃することができる。攻撃範囲は狭いが、敵の攻撃を防ぐことができる。パワーアップすると攻撃力だけでなく、攻撃範囲が拡大し、敵の攻撃のほとんどを防御することができるので、敵の飛び道具には、ほぼ無敵となる。

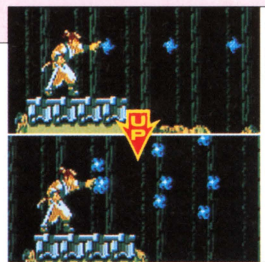


パワーアップすると敵の飛び道具はほぼ完璧に防御できる



手裏剣…渦葉

16方向に攻撃することができる。手裏剣の特徴は連射ができるということだ。パワーアップすると1度に3発、発射できるようになるので、かなり強力な武器といえる。だが、敵の攻撃を防御することができないので、ちょっとつらい。

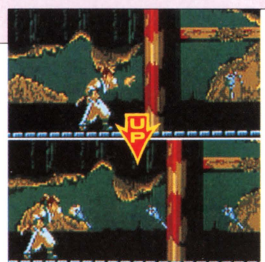


強力な武器だが、敵の飛び道具を防御できないのはつらい



爆弾…雷竹

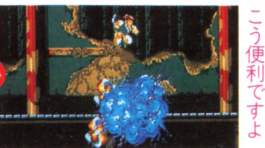
8方向に攻撃することができる。爆弾は破壊力が非常に高く、敵にぶつかると爆発し、爆風で広範囲の敵にダメージを与える。パワーアップすると連射が可能になる。また、方向キーを下に入れてボタンを押すと爆弾を地面に置ける。



爆弾を地面に置いて使用する場合は、弾切れに注意しよう



○敵が近寄ってきたら爆弾を置いてジャンプ!!

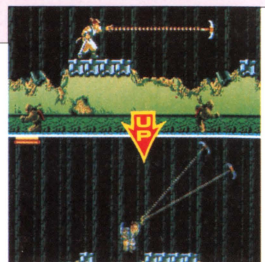


○お見事!! 知ってる、けっこう便利ですよ



鎖がま…昇龍鎖

8方向に攻撃することができる。普段は直線的に飛んで、戻ってくる。刀同様、敵の攻撃を防ぐことができる。パワーアップすると、回転させることができるようになる。付属のパッドでは少々回しづらいが、慣れれば問題ない。



使いこなせばこの武器だけで、全面クリアが可能となる

主人公"月影"の復讐劇は、生まれ育った荒寺から始まる

ゲームは全7章で構成されている。だが、今回紹介できるのは第1章のみ。2章以降は開発中で、残念ながら背景しかできていない。

『第一章 阿修羅』は忍への復習

を誓った月影が、生まれ育った荒寺を抜け出すところから始まる。しかし、次々と現れる忍が月影の行く手をはばむ。そして寺の守護神「阿修羅王像」が立ちはだかる。



○いよいよゲームスタート。ワクワクするね!!



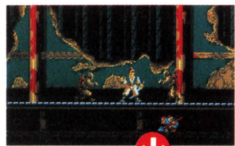
○黄色忍者の巻物を奪ってパワーアップしよう

スタート

A

第1章スタート

月影の左右から次々と忍者が襲い掛かってくるので、刀でサクサク斬ろう。また、床下から突いてくる土草に注意。刀以外の武器では、なかなか倒すことができない。



○挟まれてしまった。下から…



○名付けて「土草」ニアース攻撃!!

壁から忍者が…

この辺りまでくると、壁から忍者が次々と現れる。特に死んだ振りをしている忍者に要注意。殺したと思っても、突然起き上がりて攻撃を仕掛けてくる。いやみな奴だ。



○これでどうだ。死に方が変だぞ



○おおっ死んだ振りしやがって

手裏剣に注意!!

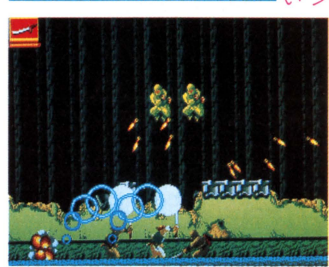
扉の前では忍者が扇状に手裏剣を放ってくるので、武器は刀か鎖ガマがいいだろう。これ以外の武器では敵の手裏剣を防ぐことができないので、十中八九やられてしまう。刀をパワーアップさせておけば、完璧に近い防御ができる。鎖ガマもいいが、パワーアップしていなければ意味がないので注意。



○手裏剣では、敵の攻撃が防げない



○ピヨピヨとジャンプしながら進むのも良い



○敵の放つ手裏剣は刀で防ごう

A

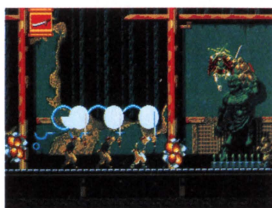
第2章へ

幽幻坊出現

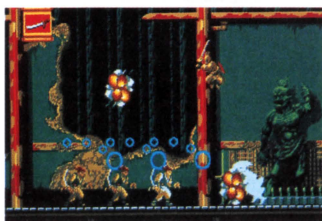
終盤に差し掛かると、幽幻坊が登場する。耐久力はあるが、ダメージを受けるとその場でジャンプして逃げてしまうので、刀を使うよりも、手裏剣で攻撃した方がいいだろう。飛び道具で攻撃してくる敵は出現しないので、安心して手裏剣を使うことができる。



○飛び道具を使う敵がいないので楽チン



○刀でも問題なく突き進んでいくことができる



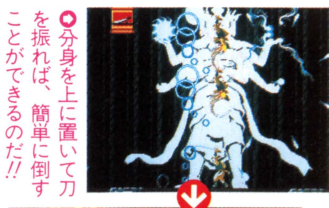
○幽幻坊が着地する瞬間を狙え!!

ボス 阿修羅王像

ボスのところになると、まず左右の井戸から、手裏剣を扇状に投げつける忍者が次々と飛び出てくる。忍者達を倒すと地面の中から阿修羅が出てくる。阿修羅は両手から光りのような弾を飛ばしてくるが、本体に当たり判定はない。刀か鎖ガマで戦えば、必ず倒せるだろう。



○轟音とともに地面の中から阿修羅登場



○分身を上置いて刀を振れば、簡単に倒すことができるのだ!!



○ヤツタネ! 次は第2章だ!!



勇猛果敢に敵地へ殴り込め!!

オペレーション・ウルフ

OPERATION WOLF

業務用そのままの感覚で遊べる、シューティングゲームだ。君に与えられた指名は、捕われた人々を救出すること。

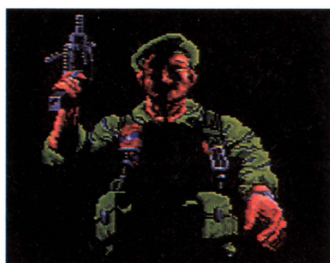
発売日未定
NECアベニュー
価格未定／4メガ



敵の真ただ中に入り込み、捕虜を救出せよ

このゲームは、日本はもとよりアメリカ等において人気を博した業務用ゲームを移植したものだ。

南米チェリゴ国で勃発したクーデターにより、親米派の大統領とアメリカ大使館の人々が捕らわれた身となった。アメリカ政府に雇われたプレイヤーは単身チェリゴに潜入して、人質を無事に救出させなければならないのだ。



○人質を助けるに単身敵陣に乗り込む男の素顔は、君自身だ!

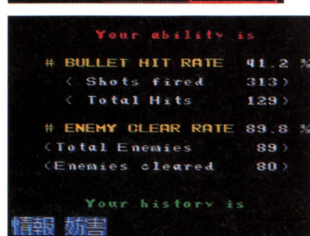
2人同時にプレイできる

業務用ではきょう体についていたマシンガンで撃っていたけれど、PCエンジンではそうもいかない。比べてしまうにはちょっと寂しいが、そのかわりに2人同時プレイを可能にしてくれたぞ。2人で協力して敵を倒すのは簡単だけど、代わりに弾薬の補給が難しくなっているのがポイントだ。さらに画面には照準が現れ、プレイヤーの撃ちたい場所に確実に撃てるようになっているぞ。

○2人同時プレイができるようになりゲーセンでやるよりも得した気分



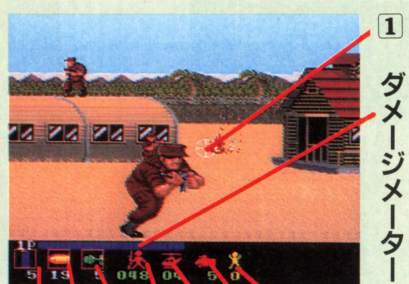
○一応コンティニューはついている



○ゲームオーバーになるとプレイヤーの成績が表示されるぞ

画面説明

画面下の表示は変更されるらしいが、表示内容は変わらないと言うことなので簡単に説明していくことにしよう。画面下には、ライフゲージ、弾数、敵、助けた人質の数が表示される。2プレイ時には2P側が右にでる。



① ダメージメーター



○敵に撃たれたとメーターが点滅



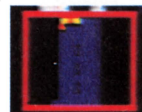
⑤ 兵士

敵兵士の残数を表す。0になるまで何回も現れる



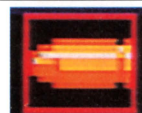
① 照準

マシンガンを撃つ場所を表す。1Pは白、2Pは黄色



② マガジン

1本で弾丸30発にあたる。9本まで持つことができる



③ 弾丸

マガジン内の弾丸数。なくなると数秒で1発増える



④ ランチャー

敵に大きなダメージを与える。9発まで持てる



⑥ ヘリ

ヘリの残機数を表す。0になるまで攻撃してくる



⑦ 装甲車

装甲車の残機数を表す。これも0になるまで出てくる



⑧ 捕虜

捕虜となった人を救出した人数を表す



ガンボート

ジャングルに登場する、ガンボートの残機数を表示

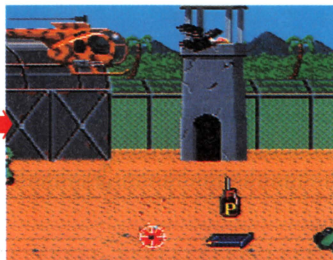
敵は多勢、アイテムを拾って補給しよう

画面上には敵が休むことなく現れる。こうなるとこちらマシンガンで応戦しなければならないが、弾数は限られているので、現れてくるすべての敵を倒すほどの弾薬は補給しないといけない。さらに敵に撃たれて減った体力も気掛かりだ。これに対処するためのアイテムは、地面に落ちていたり、空から落ちてきたりと様々。これら

○アイテムは地面に落ちていて、照準を合わせて撃つと、

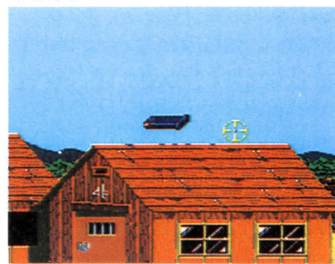


アイテムに照準を合わせて撃つと、弾かれたアイテムがプレイヤーの手に入るようになっている。アイテムは結構たくさん落ちているぞ。



○アイテムに照準を合わせて撃つと、撃ったアイテムは弾かれ補給される

○空の上からアイテムが落ちてくることもあるぞ



こんなところにアイテムが

アイテムは落ちているだけとは限らない。画面を横切る動物や、やしの実を撃ってみよう。アイテムが現れることがある。これはただ出ただけなので、照準を合わせて撃つことも忘れずに。なお人を撃っても出ません、念の為。

○撃ったやしの実からアイテムが出て来たぞ。でも、あまり執着するな



○やしの実を撃ってみよう



○やしの実がぼろりと落ちた。下に着く前に撃ってみよう

○ひょこひょこ歩いて来たにわとりを撃ってみよう



○鳥は撃つと必ずマガジンを落とすのでいくぞ



○驚いたにわとりが飛び跳ねて逃げ、あとにはアイテムが



○ブタもアイテムを隠匿していることがある。でも当たり外れが多い

アイテム一覧表



マガジン

マシンガンに装着することで30発の弾丸を撃つことができる。比較的、出現率が高い。鷲を撃ったときには大抵マガジンがでる。出来るだけ入手したいアイテム。



○2つあるとずいぶん長時間が稼げる



ランチャー

敵に対し一撃で多大なダメージを与えることができる。爆風の範囲内ならば多数の敵に対しても有効である。マガジンほどではないが、このアイテムも出現率が高い。



○一発で大きな威力を発するぞ



回復ドリンク

これを手に入ると、ダメージを受けている場合、1本手にいれることでダメージを5回復することが出来る。出現率は1ステージにつき1~2本程度である。



○回復する量は対したことはないが、有り難い



ダイナマイト

これを撃つと爆発を起こして、画面上の敵すべてにダメージを与え、全滅させることが可能。しかし、非戦闘員にもダメージを与えてしまうので、使用上は注意が必要。



○画面上の敵すべてを倒せるぞ



フリーマガジン

これを撃つと、撃った瞬間から10秒間だけ、弾丸の発射間隔が倍の速度になり、さらに手持ちの弾丸がその間だけまったく減らずに撃つことができるようになる。



○10秒間好きなだけ弾を撃って、快感だ



救急箱

ダメージを受けたときに効果を発揮する、回復ドリンクと同じ効果をもつ。効力は回復ドリンクの4倍で、ダメージが20回復する。しかし、出現率は極めて低い。



○ダメージメーターが点滅しているときに欲しい

多くのステージをクリアして高得点を目指せ

このゲームは全6ステージまであるが初めは4つのステージしか選べない。残りの2ステージはある条件をクリアしないと行けない。それらのステージはクリアすると何かが起こる。しかしすべての

ステージをクリアしなくても、ゲームをクリアすることはできる。つまり重要な意味があるステージは数ステージだけ。でも、クリアしたほうが有利な条件を得られるし、高得点を狙えるというものだ。

敵の動きに注意しよう

それでは、敵について話しておこう。敵はあらゆる所から現れる。上からパラシュートで降りてきたり、目の前から突然起き上がってきたり、たくさんのパターンがある。さらにランチャーやナイフ、手りゅう弾を撃ったり投げってくる兵士や、ヘリ・装甲車などのデカキャラも現れる。ここで注意しなければいけないのは、非戦闘員の存在。彼らを撃ってはいけない。



○敵はどんな所から現れるかわからない

注意! デカキャラ

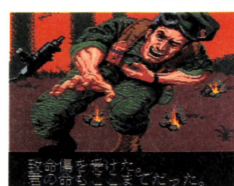
戦闘中には兵士だけでなく、大型兵器も出現。これらの大型兵器は弾をかなり撃ち込まなければ破壊できず、弾薬を消耗してしまう。だが、ランチャーで倒すには数が多すぎるという厄介な相手だ。



○装甲車だ。走りながら砲口をこちらに向け、撃ってくるぞ



○敵地上空から、パラシュートで降下。ここからは地獄だ



○無様にやられてしまうと、ゲームオーバーになってしまう

○敵ヘリコプターは画面に現れると、左右に移動しながら機銃を撃つ



○ジャングルの川の中を走ってくるガンボート。機銃を撃ってくるぞ



撃ってはいけない人々

要注意! 画面には戦闘に関係のない人が出てくる。子供や看護婦、人質などがそれだ。彼らを撃つと、こちらの体力がへるぞ。



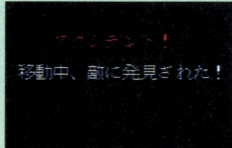
○撃ってはいけない人も登場する。上はそのうちの3人である



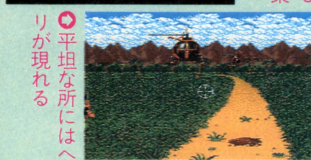
○撃ってしまうとこちらのダメージ

移動中に敵と遭遇

まずは選択したステージに移動しようとする時、たまに敵と出会ってしまう場合がある。このときはどうもがいても逃げることは出来ない。戦うしかないだろう。敵の数は大して多いわけではないし、大型兵器も出ないので、弾薬を補給するつもりで望もう。ただし、やしの木のない所ではヘリが現れるので注意しよう。



○サイレンとともに敵と遭遇! 緊急事態だ



○平坦な所にはヘリが現れる



○地面から敵が現れた、どこから穴あけたんだろう



○上からはパラシュートでぞろぞろ降下してきた



○何とかクリア。上手くいけば少ないダメージでアイテムを増やせる

通信所 ~妨害~



兵士=50 ヘリ=4
装甲車=5

敵通信所を破壊せよ! ここをクリアしないと、他のステージをクリアすると敵の人員が5人ずつ増えていくぞ。早めにクリアしろ。

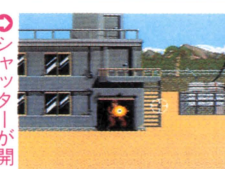
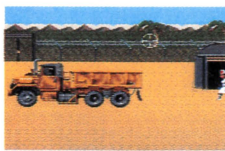


○あつ、窓の中に敵が! 撃てー



○ナイフを投げたきたら、撃て

○大型兵器登場! と思ったら、兵器ではなく単なるトレーラー。破壊するなよ



○シャッターが開いて敵が出てきた

通信所破壊!



○破壊成功! これで敵は仲間を呼べなくなり、兵員の増加を防げるようになる

ジャングル ～情報～



兵士=60 装甲車=8
ガンボート=8

ジャングルでは敵兵士を1人捕らえて、人質の捕らえられている所を聞き出さなくてはならない。しかし、ガンボートなどの敵が邪魔をするぞ。



●突然上から敵が顔を出す！

●人質に当たらないように敵を倒せば、敵が白旗を振る



●ガンボートと装甲車のダブルパンチ



●敵兵がパラシュートで川向こうに降下する



●きたねえぞ、人質をとるたあ卑怯者めが。成敗してくれるわ

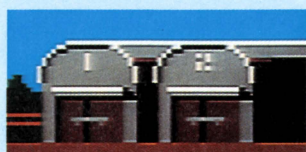


●敵を1人捕らえた。情報を聞き出せ



情報入手！

弾薬庫 ～弾薬～



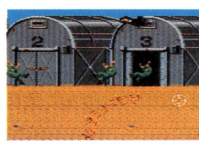
兵士=45 ヘリ=7
装甲車=5

ここでは、弾薬庫を守る敵を倒し、弾薬を補給せねばならない。クリアすれば、マガジン・ランチャー補給ができるぞ。

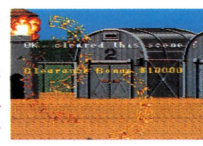


●こいつは防弾チョッキをきている

●間違っても看護婦を撃つような、非人道的な真似はするな



●鳥を撃てば、確実にアイテムが手に入る



●敵を全滅させた。あちこちで爆発が起る



●おっと、あんなところに敵が伏せていたぞ。画面を注意してみよう



●弾薬庫を占領した、弾薬が満たんになるぞ



集落 ～休息～



兵士=40 ヘリ=3
装甲車=3

集落は敵兵士が休息のために集まる場所である。敵を倒して、逆にこちらが休息してやろう。非戦闘員が多いので慎重に。



●集落には非戦闘員が多いぞ

●いきなり敵兵士が走って撃ってきた。照準が追いつかない



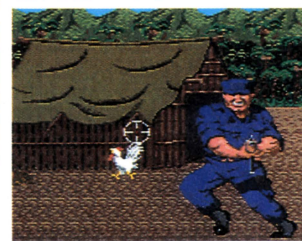
●手りゅう弾を投げてきた。撃ち返してやれ



●ここは地面から飛び出してくる敵が多い



●この狭いなかで敵兵士と大型兵器がうじゃうじゃ、普通の人もあるぞ



●ここでは、死ななければかなり体力が回復する



収容所 ～目的～



ここは敵収容所である。ここには人質が捕らえられている。逃げ出してきた人質を、追手に殺されないように、逃がしてあげながら戦え。人質を1人も助けられないとゲームオーバーになってしまうぞ。



●逃げ出してきた人質を無事に逃がせ



●屋根の上にぞくと現れる

空港 ～脱出～



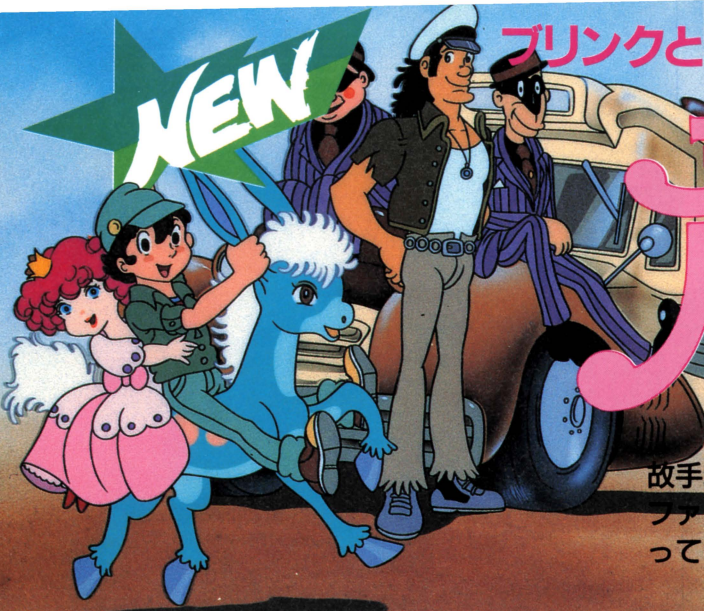
収容所で助け出した人質を飛行機に乗せて脱出させる！飛行機が飛び立つには、全ての敵を倒さねばならない。人質を無事救出すれば、人質1人につき1万点のボーナスがはい。画面を横切る人質を殺すな！



●救出した人質を飛行機に乗るまで援護



●残った敵を倒せ、飛び立てないぞ



プリंकとともにファンタジーあふれる世界に…

青いプリंक

故手塚治虫先生の遺作、青いプリंकがファンタジーアクションゲームとして帰ってきた。新たな夢をゲームで味わおう

4月27日発売予定
ハドソン
6200円(税別) 3メガ

カケルとプリंकの友情物語

去年から故手塚治虫先生の遺作としてNHK総合テレビで放映され続けているアニメ、青いプリंकが、今度はPCエンジンのゲームとなって登場だ。アニメでファンだった人にももちろん、アニメを知らない人でも十分楽しめるゲームになっているぞ。

ゲームは横スクロールのアクションゲーム。マップ画面から、アクションシーンへと切り替わり、1つのマップで1つのステージとなっている。ステージは全部で5つ。ステージごとにボスキャラが存在し、そのボスを倒すとステージクリアになる。

お父さんを手助けに行くんだ

プリंकとは雷獣の子供。そのプリंकとカケルが出会ったのはカケルが父の山小屋に行く途中、激しい雷雨に打たれて弱っているプリंकを手助けてあげたのがきっかけだ。それ以来、2人は無二の親友となるのだ。

ある日のことカケルの父が何者かの手によって誘拐された。そこでカケルは親友のプリंकと共に父を手助けに向かう。カケルを乗せたプリंकは野を越え山を越え。途中、次元を移動するバスの運転手、丹波と、そのバスにたまたま乗り合わせていたコソドロ2人組、ニッチとサッチが仲間に加わり、さらに、ローズタウンにあるローズ館のお姫様、キララ姫を仲間に加え、父をさがす旅は続いていく。



○このファンタジックな世界のどこかに父が…



○びょこっ! と出現したのがこのゲームの主人公。雷獣プリंकだ

カケルとプリंक



○カケルはプリंकを手助け、そしてプリंकはカケルを手助ける

マップの広い楽しいアクション

1ステージが広い1つのマップになっている。そのマップ上を移動し①ボタンを押すと横スクロールのアクションシーンに変わり、プレイ開始となる。アクションシーンをクリアし、マップを先に進み、最後のボスを倒すとクリアだ。

赤いカギを探す

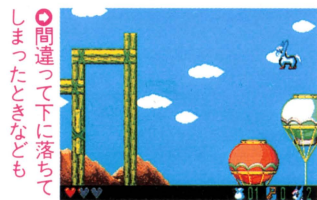
1つのステージに必ず1つ赤いカギが隠されている。これはボスのいる場所に行くためには絶対必要なアイテムなのだ。アクションシーンクリア後の人の話をよく聞いて、場所を突き止めよう。



○人の話を頼りに赤いカギをさがすのだ

プリंकの友情

ステージクリアするためには、プリंकの手助けも必要だ。助けを得るためには、ポーズをして①ボタンを押せばいい。HPをマックスまで回復してくれるのだ。また、ミスしたときも助けてくれるぞ。



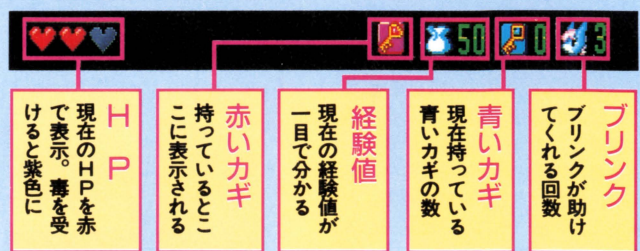
○間違つて下に落ちてしまったときなども



○ミスしてしまったときなども助けてくれる

画面下の表示

画面下の表示は常に気を配りたい。特にHPとプリंकのところは注意しよう。



現在のHPを赤で表示。毒を受けると紫色に

赤いカギ 持っているところに表示される

経験値 現在の経験値が一目で分かる

青いカギ 現在持っている青いカギの数

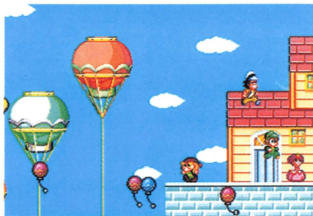
プリंक プリंकが助けてくれる回数

アイテムとキャラの特徴をいかそう

このゲームで一番おもしろいのは、自分の操作するキャラがそれぞれ色々な特徴を持っていることだ。自分で操作することのできるキャラは全部で5人いる。そしてそのだれもが違った攻撃の仕方をするのだ。また、ジャンプ力もキャラによって多少変化がでくる。それは下の一覧をみればわかるだろう。

またアイテムが豊富なのもこのゲームをおもしろくしてくれる要

○こういう面では私の出番よ！ 場面場面てキャラを選んでプレイよ！



因だ。アイテムは全部で18種類あって、役にたつものも役にたたないものもたくさんあるのだ。

キャラクター一覧

1つのシーンで選べるキャラは3人。セレクトボタンを押すたび

カケル
前方に一直線にとぶ武器を扱う。武器の破壊力はそれほど強くはないが、敵の狙いやすさは一番だ。またジャンプ力も案外あるので、カケルだけでも全ての面に十分通用する。普段はカケルでいこう。



ジャンプ力 ★ ★

ニッチ
ブーメランのように手元に戻ってくる武器を前後に同時に発射することができる。敵が四方八方から襲いかかってくるような場面ではニッチに変わってプレイ。ジャンプ力が少し劣る。



ジャンプ力 ★

サッチ
なかなか破壊力のある上下に広がる武器を扱う。前方に敵の大群が現れた場合などに有効。ニッチと同じくジャンプ力がないので凹凸の激しい面などはあまり使えない。対敵キャラ用としてもいい。



ジャンプ力 ★

丹波
放物線を描いてとぶ武器を扱う。一見使えなさそうだが、この武器が一番破壊力があるのだ。特に足元や高い位置の、攻撃しづらい場所にいる敵に有効な武器だ。残念ながらジャンプ力はあまりない。



ジャンプ力 ★

キララ姫
キララ姫は女の子。だからなのだろうか、なんと攻撃ができないのだ。でも、ジャンプ力が一番で、キララ姫じゃないと先に進めない場所もあるのだ。攻撃よりも逃げるにかぎる人はキララ姫を。

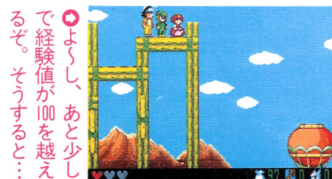


ジャンプ力 ★ ★ ★

レベルアップでハートを増やそう

ただのアクションゲームじゃないぞ。なんとRPGの要素も含まれているのだ。アイテムの中に経験値の増えるアイテムがあり、それ

を集めて経験値が100を越えると、ハートの数が増えるのだ。つまり経験値を増やすことによって、最大HPを増やすことができるのだ。



で○よし、あと少しで経験値が100を越えるぞ。そうすると：

レベルアップ!!



○ハートが1つ増えた。これはいい

アイテム一覧

アイテムは全部で18種類。毒を除いては、全てが助けになるものばかりだ。経験値アイテムなどは取らずに済ましてしまいがちだがあとあとの事を考えるときちんと取っておいたほうがいいぞ。

宝箱		つぼ	
○青いカギで開くとアイテムが		○武器で壊すと中にアイテムが	
見えないつぼ	経験値1	経験値5	経験値20
○1回武器をあてると出現する	○取ると経験値が1増える	○取ると経験値が5増える	○取ると経験値が20増える
敵全滅	スピードアップ	敵停止	無敵
○画面内の敵を全滅させることが	○一定時間、速く歩けるように	○一定時間、敵の動きが止まる	○一定時間、無敵になれる
HP回復(小)	HP回復(大)	勇気のもと	毒(1)
○HPがハート1つ分回復する	○HPがマックスまで回復する	○ブリリンクを呼び回数が増える	○取るとHPが減ってしまう
毒(2)	解毒剤	青いカギ	赤いカギ
○取ると歩くたびにHPが減る	○毒の効果をなくすが	○宝箱を開けることができる	○ボスの所にいくために必要

ステージ・1 ローズタウン

最初のステージはキララ姫の家もあるローズタウンだ。最初のステージだということで、そんなに難しいというほどでもない。そこ

で、ここでは思いきって色々なキャラでプレイして、どんなキャラが自分にあうか試したり、レベルアップを狙ったりしてみよう。



まずは小手しらべ

最初のステージの最初ということで、たいした罠もないし重要なアイテムもない。ただ、出現する3種類の敵は、みんな個性的なものでなかなか倒すのに苦労するかも。まるまじろ、つきのわは強敵だ。

●かわい顔してるが本当は強いんだぞ

つきのわ



●丸まって、突っ込んでくる恐い奴

まるまじろ



●単純にトコトコとただ歩いている奴

ボロコックル



町では砲台に注意

町の中で一番恐いのが砲台だ。他の敵キャラと複合攻撃をされたりしたら、それこそ恐怖。しかも砲台のあるところは入り組んでいるので、よけるのが大変なのだ。ところがこの砲台から発射される

大砲は破壊することができる。そこで、破壊しながら先に進めばいくらか楽になるかも。また、このステージは上下の攻撃が激しいので丹波が有効かもしれない。ただ、丹波を使っても砲台はつらいのだ。

●急に手足を引っ込め宙に浮く。ギョーン

コーラ・コーラ



●3つ並んだ砲台がとっても壮観な面だ



隠れボーナス面

この面のある場所のある扉に入るとボーナス面にいけるのだ。いいものがたくさんあるので、全部取るつもりでやろう。

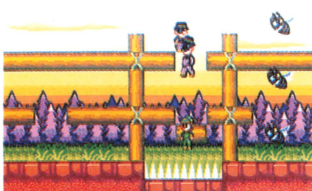


●他の面と違った背景が面白い味出してる



ワナには十分注意しよう

縦横に組まれた柱によって非常に移動しづらい面になっている。ここはジャンプ力のあるキャラじゃないと少しつらいかも。しかもここには罠もしかけられていて、足場にしていた柱がいきなりはずれて、下に落ちてしまう場所があるのだ。下に針の見えるところでは、特に注意して渡ろう。

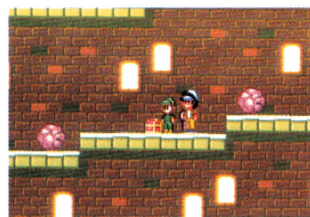


●おおっとあぶないっ！ こんなことのないように注意するのだ！



どこまで続くこの階段

ととても不思議な塔だ。扉の前までくるといきなり足場が崩れ落ち、また階段を登らなければならない。また、塔の上からはつねに大きな岩が転がり落ちてくる。岩を破壊しつつ、階段を登り、さらに、足場に注意しながら扉までいかなければならない。



●階段は続く～よ。ど～こま～でも

さあ初めてのボス対決だ

この先にボスのいる場所がある。赤いカギを見つけてからこよう。でないと、また探しにいかなければならないぞ。この面は足場も悪いし、敵キャラも強いのがたくさん出現する。さすがにボスのいる場所には簡単にはいかせてくれないのだ。

●ただ地面をはってだけのいもむし



●その名の通り、バサバサ飛んでくる



●赤いカギを持ってないこうなる

ボス 仮面太陽

このステージのボスは仮面太陽という名の大きな顔だ。画面狭しと動きまくり、口からおかしな渦巻きをはく不思議な奴だ。なにしろ大きいので、すみにおいやられ、ダメージを受けてしまう。動きのパターンを見切って倒せっ！



●おお～ん！ と叫び声が聞こえてきそうな大きな口だ。恐いよう

ステージ・2 アイボリー キャッスル

ステージ2はアイボリーキャッスル。お城が舞台なのだ。お城とはいえ、色々な場所がある。そろそろレベルが上がるころなので、経験値集めは怠らずにしよう。こ

のステージはさすがにハートが3つだとつらいのだ。特にそれぞれの面に特徴のあるステージなのでキャラの特徴は最大限活用するつもりでプレイしよう。

岩と煙をかいくぐって

敵キャラがいっさい出ないおかしな面。でも、ピンクの筒からでる煙と大きな岩がゆくてをさえぎる。落ち着いてプレイしないとやられるぞ。一見、ジャンプ力のあるキャラを使うのがいいように思えるが、武器の破壊力の高いキャラで岩を破壊し進むのがいい。



○岩と煙の混合攻撃がシビアなのだ

空中をピョンピョンと



○ミニンとばかりにキララ姫を使う

この面も変わっている。足場も風船、そして敵も風船なのだ。ここでは敵の風船をいちいち倒してはいられないので、ジャンプ力最高のキララ姫を使って、どんどん先にいってしまうのもいいかも。

毒！ 岩！ 針！

この面の特徴は、毒、岩、針だ。頭上からは大きな岩やとがった岩が落ちてくるし、とはいえ地上に



○これカ恐怖の洞窟内なのだ

はダメージを受ける針がざっしり。少ない足場には毒が置いてあるというしまつ、もう手に負えない。その上敵まで出現してしまうのだ。もう地獄としかいいようがない。



○針の上に乗ると、おうつ、ダメージ

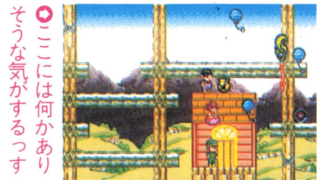
カメレオンはかたいのだ

この面で初登場の敵キャラ、カメレオン。こいつが意外とやっかいなのだ。しかもこの面は、他にも敵キャラが多く出現し、地形も入り組んでいるというしまつ。難易度もかなり高い。でもやはりネ

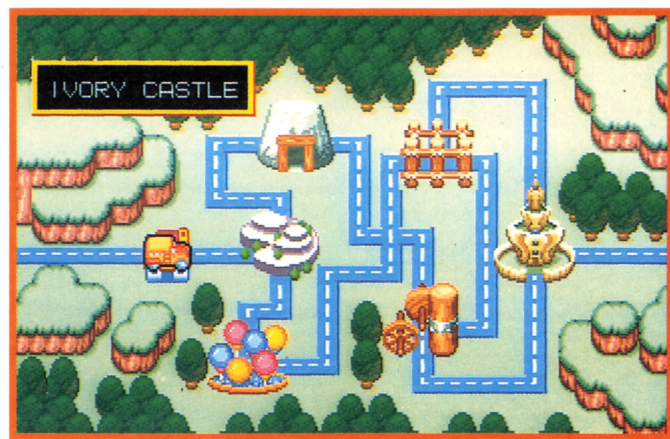
ックはカメレオンだ、こいつはあんな柱を行ったり来たりしているだけなのだが。舌を伸ばして、届かないようなところまでも攻撃してくるのだ。そばを通るときは十分注意しよう。



○こいつの舌が伸びる



○こには何かあり、そんな気がするっす



動きのとりづらい水車小屋

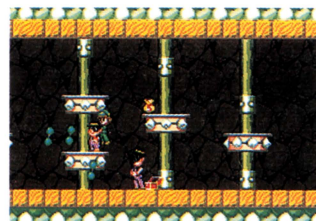
水車小屋の中はすごく動きがとりづらい。歯車に当たるとダメージを受けてしまうからなのだ。歯車は2種類あり、小さいのは、ゆっくりと回転しているし、大きいのは、敵と一緒に出現するのだ。



○下をくぐるよりもジャンプの方が



○攻撃するとピンヤって感じで壊れる



○大きな歯車。上には乗れるのだ

しつこいゴムまりもどき

さあ、ボスまであと一歩だ。ここで一番いやなのが、ピョンピョンはねるゴムまりのような物体だ。動きは単純なのだが、なにしろ動きが速く、出現する数も並みではない。倒そうと思っても武器は当たらないし、よけるのも難しい。反射神経で勝負だ！



○ポンポン跳ねながら攻撃するのだ

ボス 大ミミズ

うぎゃー！ 気持ち悪う～。そんな声が聞こえてきそうなこのステージのボスキャラは、その名も大ミミズ。2つの首がうねうねとしかも変なものをこちらに飛ばしながら攻撃するのだ。2本の丸太をうまく足場にして攻撃だ。



○こんな大きなミミズが本当にいたら気持ち悪いじゃすまない気がする

NEW

迫力のバトルアクションゲーム!!

ヴェイグス

VEIGLES

連邦軍最後の切り札ヴェイグスは、敵に体当たりを仕掛けてもそう簡単には壊れない。シビアなゲームばかりでうんざりしているユーザー全てに贈りたい



5月発売予定
ビクター音楽産業
6700円(税別)3メガ

4重スクロールもするロボットアクションゲームだ!

パソコンでリアルなロボット型アクションとして好評を博したヴェイグスがPCエンジンで登場だ。

正体不明の敵編隊の攻撃により都市全てが壊滅の状態に陥った。連邦軍は戦術格闘機・ヴェイグスの開発に成功。最後の反撃作戦がいま始まろうとしている。

ヴェイグスは通常でも3重スクロールをしているが、エリア3では4重スクロールを実現している。



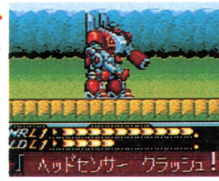
①見事に4重スクロールしているのだが、写真ではお見せできないのが実に残念である。この感動は是非とも自分の目で確かめてもらいたい

自機は1機のためのダメージ制

プレイヤーの自機は1機のみでコンティニューはない。その代わり、ヴェイグスの機体はシールド

バックに守られている。敵の攻撃を受けるとシールドゲージが減少し、ゲージが0になると機体のパーツが壊れていき、全てのパーツが破壊されるとゲームオーバーだ。また、攻撃を食らわなければゲージは徐々に回復していくぞ。シールドバックは最高6個まで装備できるので、力技でゲームを進めていくことも可能だ。

シールドがなくなると



②首なしヴェイグスになってしまった

全10エリアを突破できるか

ステージ数は全部で10エリア。破壊されつくした市街地からヴェイグスは出動する。森林や地下洞を抜け、敵の本陣である要塞までたどりつかねばならない。当然要塞に近付くにつれ敵の攻撃は厳しくなり、要塞に突入したら最後各所に配置された砲台や敵キャラがヴェイグスめがけ一斉に襲いかかってくる。生半可なテクニックでは到底最終エリアには行けないぞ。



市街地

③壊滅状態のこの街を救う為に発進した



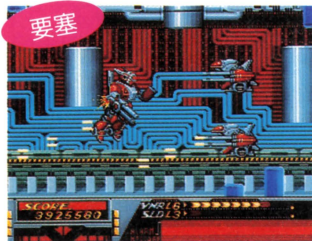
湖

④湖の中でも自機の性能はそのまま



火山

⑤マグマにはまってヴェイグスが壊れていく。早く脱出せねばならぬ



要塞

⑥敵要塞に深く潜入していく。ここまで来たらもう後戻りはできない



⑦無念にも次々と機体がこわれていくぞ



⑧もはやバルカンしか残されていない



GAME OVER

⑨分子解放炉内圧力上昇、全ワールドシステム機能停止、作戦は失敗に終わる

表示画面



- ①スコア / 敵機を撃破しスコアをかせげば、エリアクリア時により強くパワーアップできるんだ。
- ②3Dサーチングレーダー / 敵の出現する方向を知らせてくれる。頭部が破壊されるとその機能が働かなくなる。
- ③バーニアゲージ / ゲージが0になるまでジャンプしていられる。バーニアを強化すれば滞空時間も長くなるぞ。
- ④シールドゲージ / 数字はシールドバックの数を表す。シールドが1の状態でゲージが0になるとおしまいだ。
- ⑤アラームメッセージ / エリア名や、レーダーに表示されない敵の接近、自機の損害状況などが随時表示される。

敵キャラを数多く撃墜するのがパワーアップへの道

前半のまだ弱いザコキャラたちは当たり判定がないのが多い。だから、敵に当たることなど恐れずガンガン敵をぶっつぶしていこう。シールドがなくなりそうときは

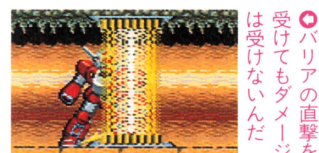
敵の攻撃をなるべく受けないようにしてゲージの回復を待つのもひとつの手だ。ボーナス点を稼ぎずこしでも早くヴェイグスをパワーアップさせることが肝心だ。

ヴェイグスの操作に慣れろ

敵は前方ばかりではなく、上下からも後方からも攻めてくる。上からくる敵はヴェイグスの背中に



装着されているバーニアを吹き、ジャンプをしながら攻撃だ。後方からの敵は、自機を反転させて叩きつぐ。また、反転している間はダメージを受けないので、危ないと思ったらさかさ反転させれば攻撃を回避できる。ボスとの対決のときでもこの技を使えば、戦いを有利に運ぶことができるぞ。とにかく、タイミングが命だ。



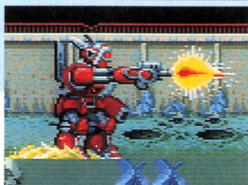
ヴェイグスの武器は3種類

ヴェイグスは右腕、左腕、胸部のそれぞれに武器を装着している。右腕にはビーム砲を備えている。左腕はヴェイグスの武器の中で最も強力なフィールドパンチを備え

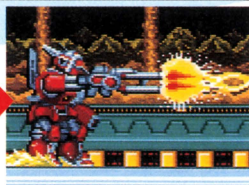
ている。敵が目前に迫っているときに有効だ。胸部はバルカンだ。方向キーの操作でビームやパンチが当たらないところも攻撃できる。エリア6のボスとの戦いに必需品。

ビーム砲

ビーム砲は①ボタンを押したまま連射可能。パワーアップすればグラフィックも派手になる。



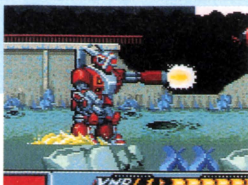
①まだまだ威力は弱い状態だ



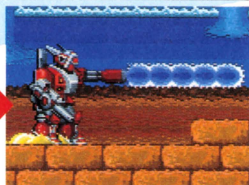
①かなりパワーアップしたぞ

フィールドパンチ

フィールドパンチは①ボタン。連打はできないが威力は強力だ。強化すれば遠方の敵も攻撃可能。



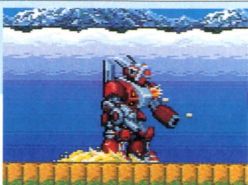
①近くにいる敵しか倒せない



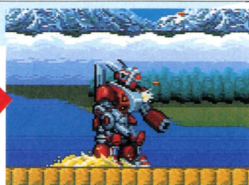
①パンチの最強の状態がこれ

バルカン

バルカンは①①ボタンを押し続けられ連射。方向キーの上下でバルカンの向きも変化する。



①地上キャラにはこの向きだ



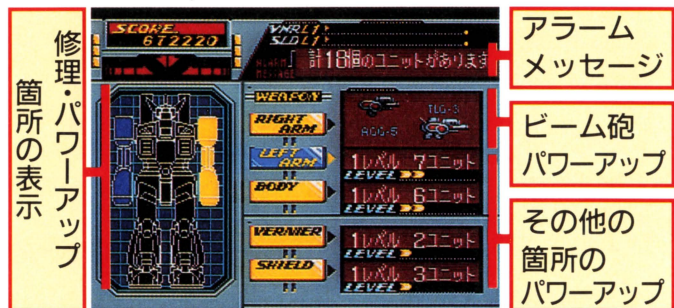
①見えにくい上を向いてる

補給画面でパワーアップ

1エリアをクリアすれば補給部隊と合流して、補給画面に変わる。ここではヴェイグスの修理やパワーアップを行う。補給部隊の持つパワーユニットを補給すればパワーアップだ。ビーム砲以外は1レ

ベルパワーアップするのにある一定数のパワーユニットが必要で、それぞれ必要な数が違うんだ。

ここでは補給画面で行う作業をアラームメッセージに表示される順番に沿って紹介をしていこう。



① ボーナススコア

シールド ボーナス

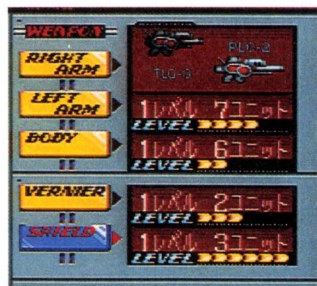
撃破数 101機

④ パワーユニット補給

計16個のユニットがあります

補給部隊が持っているパワーユニットは、そのエリアで撃墜した敵機が多いほどユニットの数も増えていく。

⑤ パワーアップ



①どのパーツから強化していくか、プレイヤーの判断が問われる点だ

パーツを強化するにはユニットの数がそれぞれフィールドパンチは7、バルカンは6、バーニアは2、シールドは3必要だ。

⑥ 次のエリアへ

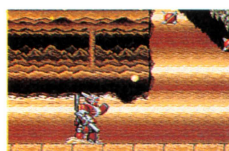
次のエリアに向かいます

修理とパワーアップが終わったらカーソルを一番上に合わせ、①ボタンで次のエリアに進めるぞ。

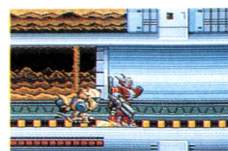
敵要塞に突入するAREA6までを公開!

エリアごとに背景が変化するの
はもちろんだが、エリアの中でも
背景は移り変わっていく。地下洞
から、ブルーの色も鮮やかな地底
湖へと背景が一転したりする。ま

た、エリアによっては上下にスク
ロールするところもあるぞ。今回
は全10エリア中、要塞に踏み入る
エリア6までの見所をあますとこ
ろなく紹介しよう。



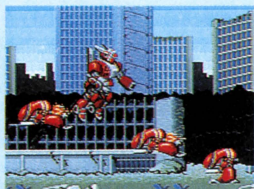
●地底深い洞く
つをただひとり
進むヴェイグス



●危ない、背後
からゴリラが突
っ込んできた

MISSION1-AREA1

最初のエリアは敵機の攻撃によつ
た荒廃してしまった街から始まる。
このエリアの敵キャラはミサイルを
除けば、全て当たり判定がない。極
端ではあるがまったく攻撃をしない。
でも、ボスのところにはたどりつけ
る。しかし、そんなことをしてい
ては、補給画面でいくらかパワーア
ップできない。簡単なエリアだから
こそ、正確に敵を撃破しポイントを
かせがないと、これから続く長い戦
いには到底勝ち残れないぞ。敵の出
現パターンを早めに覚えてしまうこ
とが何よりも大切になるだろう。



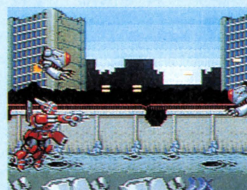
●敵機もバーニアを使
ってジャンプしてきた



●この高さではパンチ
でないと当たらない



●バルカンで撃破してやれ



●ぼうっておくと弾をはく

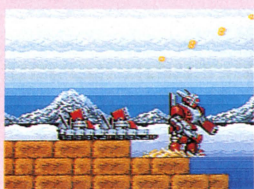
ボス・バイパー



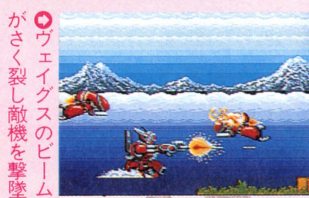
●上下に移動しながら3方向弾を撃ってくるボス。弾に当たりそうになったら反転でよけ、フィールドパンチをおみまいしろ

MISSION1-AREA2

草原から湖を抜けていくこのエリ
ア。前半ではロードランナーが大量
に出現する。前の段階でバルカンを
強化しておけばかなり楽になるはず
だ。このエリア最大の強敵ホーネッ
トは、ヘビのような体全体に当たり
判定がある。一度ダメージを食らう
と連続して大ダメージを受けてしま
う危険性があるので要注意だ。動き
を見切ってフィールドパンチで叩き
つぶそう。後半はナイトホークが何
機も登場し、激しいレーザー攻撃を
してくるが、こいつの攻撃さえ切り
抜ければボスはもう目の前だ。



●ロードランナーがし
つこく追ってきたぞ



●ヴェイグスのビーム
がさく裂し敵機を撃墜

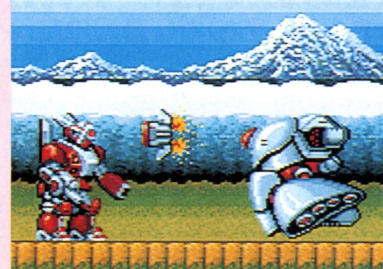


●もろに弾を食ら
ってしまったぞ



●湖底からホーネットが出現。こいつには気を付けるんだ

ボス・クストレル



●こいつも上下に移動しながら腕を飛ばしてくる。ボスが下におりきる瞬間にジャンプすればダメージを受けずによけられるぞ

MISSION1-AREA3

さあ、いよいよ森林の背景が4重
スクロールするエリアに突入だ。し
かし、敵の攻撃も厳しくなっている
ので、とてもそれを楽しむ余裕など
ない。スピードも速く当たるとダメ
ージの大きいゴリラは、フィールド
パンチが強化されていないとかなり

苦戦を強いられる。ボスのエコーボ
ートは3段階に形態を変えて攻撃を
してくる。最初は上方で弾をはくだ
けだが、ダメージを与えると機体が
2つに割れ、極太レーザーを発射し
てくる。最後は自らヴェイグスめが
けて体当たり攻撃してくるぞ。



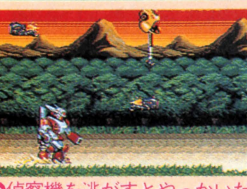
●四方八方から敵が
襲いかかってくる



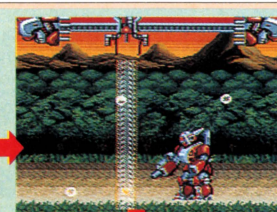
●ぶつかる前につぶ
さないといつらいぞ



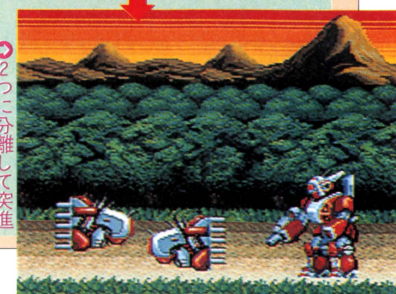
●この状態での攻撃はたいしたことは
ない。しかしダメージを与えると



●偵察機を逃がすとやっかいだ



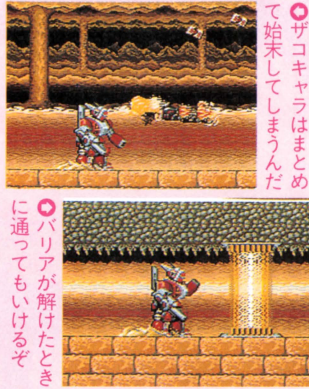
●ボスに触れないよう
にして発射口を叩け



●2つに分離して突進
してくるエコーボート

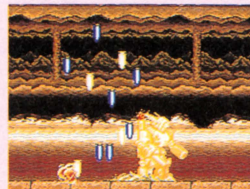
MISSION2-AREA4

奥行きのある背景が印象的な地下洞のエリア。ここは敵キャラの攻撃もさることながら、随所に設置された翼がヴェイグスを襲う。地上には四角形のバタフライをはき出すネストが設置されている。こいつはバーニアを強化し、ジャンプ力が増していれば問題ないだろう。行手をさえぎるバリアや、雨のように弾が降ってくる地帯はタイミングを測り反転技を使って、なるべくノーダメージで切り抜けるようにしよう。後半はブルーのエフェメラIIが、地底湖から次々と現れ攻撃をしてくる。



○ザコキャラはまとめて始末してしまうんだ

○バリアが解けたときに通ってもいいぞ

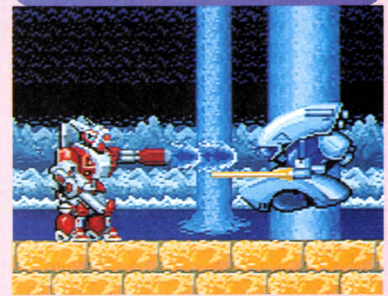


○ダメージをもらに食らった



○色違いのエフェメラが登場

ボス・パンサー



○パンサーは画面の左右を超スピードで駆け抜ける。止まっているときにパンチを、動き出す瞬間に反転すればノーダメージ

MISSION2-AREA5

このエリアは今まで登場したザコキャラたちも強化され、色違いキャラとして再登場する。攻撃力も増し当たり判定もあるの、かなりきつい戦いになるだろう。後半の火山地帯ではマグマの中に落ちてしまうとダメージを受けるので、バーニアは絶対に強化しておかないとだめだ。ボスとの戦いに備えシールドバックを温存しておく必要がある。

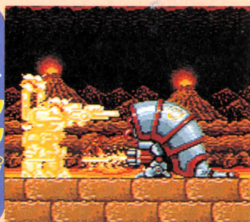


○マグマの中から飛び出てきた敵機にはさまれてしまい絶体絶命



○設置された砲台がヴェイグスの行手を完全にふさぎ、大量の弾をはき出す。当たり判定もあるぞ

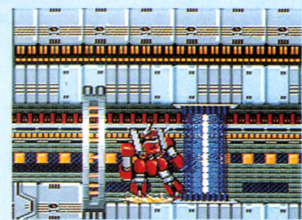
ボス・フッシュ



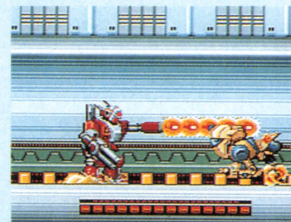
○ダンゴ虫のように機体をまるめ、起き上がったとき攻撃を仕掛けてくる。ヴェイグスはもうポロポロだ

MISSION2-AREA6

ついに敵要塞までたどりついた。ここまでくるときにはヴェイグスもかなりパワーアップされているはずである。敵の本拠地だけあって敵の攻撃も相当厳しくなっているの、今まで培ったテクニックをフルに活用しないとクリアは難しいぞ。そしてボスは今までと打って変わって、巨大な砲台全体がボスだ。ボスのパーツをひとつずつ壊していこう。



○ここまで来る頃にはよけるタイミングもつかめているはずだ



○フィールドパンチが最強の状態ならば、ゴリラとて恐れる存在ではない。あっさり片付けてしまえ

ボス・魚雷砲台



○上下のバリアの付け根のパーツをねらって攻撃しろ。ダメージを受ける場所がわかればこいつは楽勝だぞ

メカニカルな敵キャラたち

およそ30種類登場する敵キャラの中で、その代表的なものを紹介しよう。どれも個性的な奴らばかりだ。それぞれの出現位置、パターンを覚え込み出現と同時に叩きつぶしてしまおうにしよう。

エフェメラ



上空から浮遊してくる弾をはく前に叩け。

ロードランナー



地上にいるのでバルカンでないとあたらない。

ファイヤーフライ



当たり判定がないので簡単に撃墜できる。

ホーネット



体に触れると大ダメージを受けてしまうぞ。

ナイトホーク



動きはエフェメラと似ているがスピードは上。

ゴリラ



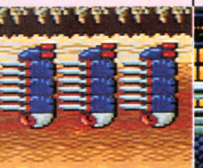
弾ははかないものの、当たると大ダメージだ。

モスキート



棒状の先端にカメラを備えている敵偵察機だ。

ダック



スピードは遅いがかなり固いので気長に倒せ。

ネスト



ホーミングミサイルをはくタイプもいる。

レイブン



3WAYをはいたり爆弾を落としてくる奴。

スパイダー



自機が近付くと地上から浮遊し弾をはく。



8勇者を集めてネクロスの野望をはばめ!!

お待ちかねのRPGが、シネマティックウォーシーンでいよいよ登場だ!!

ネクロスの要塞

4月20日発売予定
アスク講談社
6800円(税別)4メガ

シネマティックウォーシーンだ!!

ついにお待ちかねのゲーム登場。みんなをやきもきさせていた期待のRPG、『ネクロスの要塞』がいよいよ姿を現した。

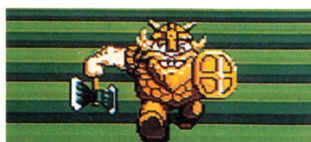
このゲームのいちばんのウリは、「シネマティックウォーシーン」と名付けられた、圧倒的迫力の戦闘シーン。主人公が走り、モンスターが跳ぶ/魔法の光が画面を覆い、剣が鋭く敵を裂く/

アニメーションを存分に用いた、この迫力いっぱいの戦闘シーンには、きっとドギモを抜かれるハズ。



○8勇者のひとり、ナイトのジャンプ切り。なんとなくとっても威力がありそうな感じ

○おなじく魔法使いマジの魔法攻撃。これは敵一匹に火の玉を投げつけるファイアー



○フンガ〜、ととぼけた顔したバーサーカー。愛嬌があるね



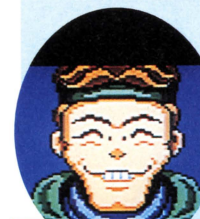
○まるで映画を見ているような、迫力いっぱいの戦闘シーン。なかなか楽しめる

8人の勇者たち

このゲームでは、6つの冒険のシナリオが集まって、ひとつのストーリーが構成されている。それぞれの冒険の主人公になるのがこの8人の勇者たち。この

なかから、3人がパーティを組んで冒険の旅をする。これがマルチキャンペーンシナリオ。それから、彼らにはそれぞれ「得意技」という特殊能力がある。

○「運だめし」が使える



マーシナリー

○ドラゴンを召還できる



アマゾン

○「馬鹿力」が得意技



バーサーカー

○レベルが上がると、敵の攻撃をすべて自分の身にうける「全員防御」という得意技を覚える



ナイト



エルフ

○得意技は「角笛」。効果は魔法と同じだが主に防御系が中心。また動物と話をすることができる

○魔法にかけてはいちばん



マジ

○得意技「けんじゅつ」



サムライ

○得意技「ソボ突き」



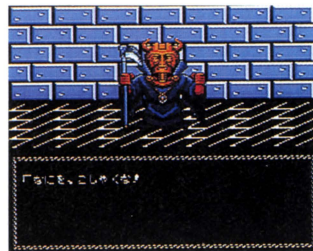
ドワーフ

悪の帝王ネクロスが復活する!?

その昔、ある戦いが起こった。
長い間行方不明だったタンキリエ
王の弟・ネクロスが悪の軍団を率
いて戻ってきた。圧倒的に強大な
ネクロス軍。人々はなす術もない。
ついにはネクロスは太古の邪神・
ネクラーガを呼び出し、世界の滅
亡を企んだ。そのとき、この8勇
者が現れ、ネクロスを倒した。世
界は平和を取り戻したのだが……。



①ついに8勇者はネクロスを追い詰めた。そして最後の戦いが



②一方のネクロスも必死の反撃を展開するが……



③いつかまた復活する、という不気味な言葉を残してネクロスは消えた

STORY 1

真夜中の訪問者

まず最初に登場するのは、自由
を愛する気ままな傭兵、マーシナ
リー。リオアウの村の村長に酒代
を立て替えてもらったかわりに、
行方不明になった村人を捜すこと
になった。単純なことに思えたが、
実はそれは悪の帝王ネクロス復活
の兆しだったのだ。

途中で魔法使いのマージや、女
戦士アマゾンとパーティを組み、
また、何人かの勇者も登場し、物
語は意外な方向へと進んでいく。

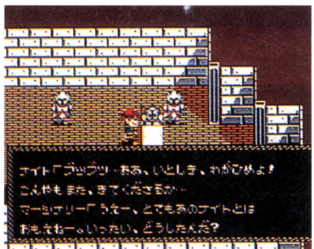
④左側がマーシナリー



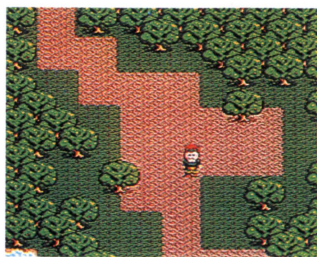
⑤サーベルタイガー。けっこう強い



⑥ナイトの町に行ってみると、ナイトは原因不明の病気に



⑦あっちこっち捜して、やっと魔法使いのマージを仲間にした

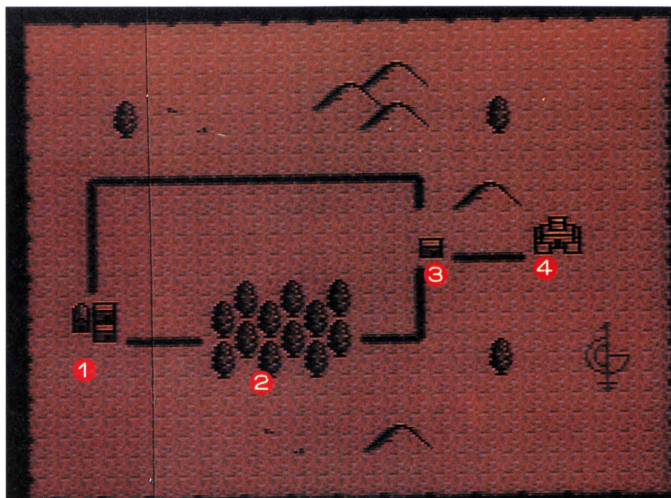


⑧森のなかはこんな感じだ



⑨白馬亭にいるシルヴィア。重要人物

⑩アマゾンは強引に仲間になる



①リオアウの村
②フィボナの森

白馬亭
ナイトの町



メカロス

それぞれの章のボスは、ネクロ
スの復活をはかる、彼の7人の弟
子たち。

第1章はこのメカロス。3びきの
ゾンボーグを倒したあとに登場
する。催眠ビームやエナジーボー
ルなど、なかなか強力な攻撃をし
てくる。途中ででてくるバンパイ
ア伯爵にも注意が必要。



⑪ゾンボーグのダンス



⑫バンパイア伯爵。魔法を使って攻
撃してくるぞ



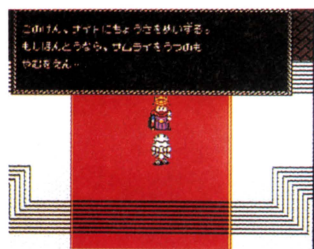
⑬第一章のボス・メカロス

STORY 2

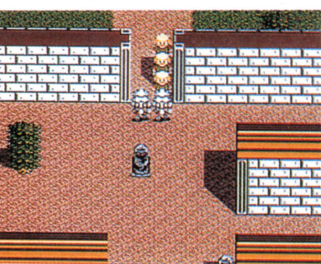
裏切りのブルース

8勇者のひとり、サムライが、ショーグンと呼ばれる男とともに、なんとネクロス軍に加わった

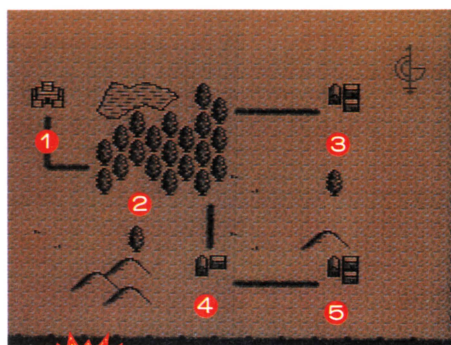
タンキリエ王にそう告げられても、ともにネクロスと戦った8勇者のひとりであるナイトには、どうしても信じられない。だが、もし本当であるならば……。ナイトは、部下を城に残して旅に出る。やはりサムライを信じるドワーフとともに。旅の途中でエルフを仲間に加え、ナイトはサムライを求めて旅を続ける。さあ、はたしてサムライは仲間を裏切ったのか？



○サムライがネクロスの残党に手を買っているって？ まさか



○変装しないと入れないところも



- ①ナイトの町
- ②魔の森
- ③リオの村
- ④塔
- ⑤シドの村



オニロス

第2章のボスはこのオニロス。実はショーグンとサムライを薬で操っているという、単純そうな外

○サムライが攻撃してくるんだ
薬でオニロスに操られているんだ



見のわりになかなかずる賢いヤツ。コイツと戦うまえには、まずサムライと戦わなければならない。薬のせいかなんかに強くないけど。



○これが第2章のボスのオニロスだ

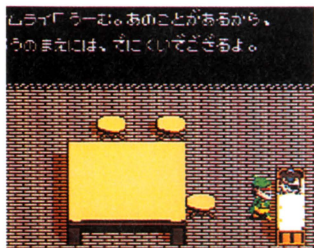
STORY 3

消えたパーサーカー

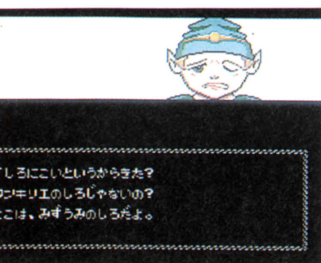
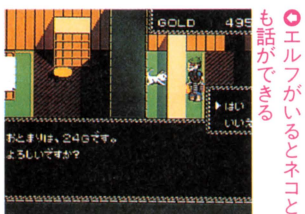
タンキリエ王より8勇者に集合命令が下った。いよいよ本格的なネクロス軍との戦いが始まる／

だが、どういうワケか、パーサーカーが行方不明に。いまこそ名譽挽回のとき、と説得されたサムライが、エルフとともにパーサーカーを捜しにいく。それだけのハズだったのに、なぜか彼らの前にはマジョロスはじめネクロス軍が立ちはだかる。

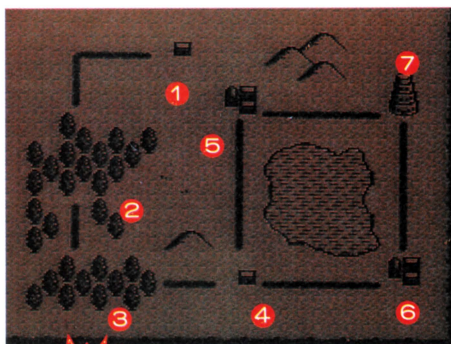
残ったネクロスの弟子たちも、その姿を現して、いよいよ物語は佳境へと入る。



○エルフに説得されて、ようやくその気になるサムライ



○パーサーカーは違う城に来てた



- ①精霊の庭
- ②エルフの森
- ③魔の森
- ④教会
- ⑤村1
- ⑥村2
- ⑦占い師の塔



ヘビロス

第3章のボス・ヘビロス。2つの村を仲違いさせていた占い師で、ネクロスの弟子のひとり

○マジョロス。ホントは悪人じゃないんだけどネクロスの弟子になつて



でもあるマジョロスとまず戦わなければならない。また、このヘビロスを倒すと、残りの弟子たちが捨てゼリフをいいにくる。



○第3章のボス・ヘビロス。両手もヘビ

いよいよ物語は後半へ突入する

やっとそろった8人の勇者。これからがいよいよネクロス軍との本格的な戦いの始まり。

冒険の舞台もいよいよタンキリエ王国を出て、隣のホープ王国、海を越えたブリザード王国、そして、はるかかなたの孤島から、遠い昔に失われたといわれる謎の大陸にまで広がっていく。

もちろんネクロスの弟子をはじめとするネクロス軍も、ますます強力になり、8勇者を待ち構える。

さあ、8勇者はネクロスの復活を阻止し、この世界に真の平和をもたらすことができるだろうか？



○8人の勇者がタンキリエ王の前に勢揃い。いよいよ戦いが始まる



○これが8勇者の乗るガルデラ号。船内でアイテムを買ったり体力回復も



○なんと!? ついにネクロスが復活してしまう? 8勇者は彼に再び勝つことができるだろうか!

STORY 4

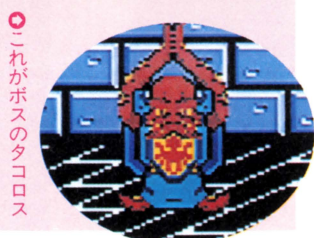
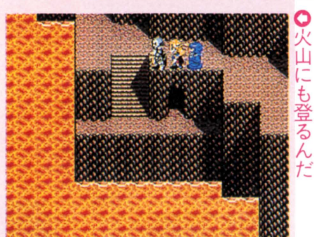
閉ざされた進路

ついにそろった8勇者/いよいよネクロス軍と対決だ、という矢先、タンキリエ王国に季節はすれの雪が降り出した。

海の向こうのブリザード王国に何かが起こったらしい。もしかしてこれもネクロス軍のしわざか。さっそくブリザードに向かうナイト、アマゾン、そしてマージの3人。隣のホープ王国の王から情報を得て、さっそく船出しようとするが……。はたして彼らを待ち受けているのは?



○あれ、突然雪が降ってきた。いったいどうしたんだろう



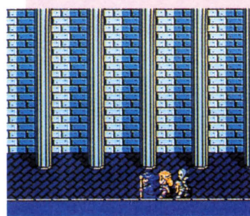
○これがボスのタコロス

STORY 5

王女の手紙

氷の王国・ブリザード。そこに住む女王の娘がどこかにいなくなってしまった。

エルフ、マーシナリー、サムライの3人は、女王に捕らわれたナイト達を救出するためにはるばる



○ナイトたちが女王に会いに行く...



○鐘は刻一刻と時をささむ

海を渡って、女王をなんとか説得しようブリザード王国までやってくる。

しかし女王のそばには、ネクロスの弟子のひとり、メカロスマークIIがついていて娘は人間に誘拐された女王に吹き込む。

すっかりだまされた女王は、城の鐘が10回鳴るあいだに娘を連れてこない、ナイトたちを釈放どころか処刑してしまうとまでいう。

10回めの鐘が鳴り終わるまでに、マーシナリーたちは女王の娘を連れてくることできるのか?

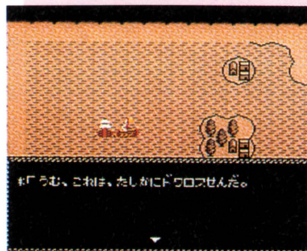


○鐘は刻一刻と時をささむ

STORY 6

決戦! アトランチス

いよいよ物語も最終章に突入。ガルデラ号を縦横無尽に操って、海に浮かぶ島々を旅する。



○海上でネクロス軍の乗るドクロス船を発見したぞ!!



○ドクロス船に乗り込んで、ネクロス軍と戦っているスキに...

この章の冒険の主人公は、アマゾン、ドワーフ、そしてバーサーカーの3人。はるか昔に失われたという、アトランチス大陸を求めて旅をする。途中で、ネクロスの残党が水色草の島を占領した、という噂を聞き、立ち寄ってみる。

ネクロスの残党が乗る、ドクロス船が出てきて、戦闘になっちゃったり、大渦巻きに巻き込まれちゃったり、いろんな苦勞のあけくにやっとたどりついたアトランチスには、いったいなにが彼らを待っているのだろうか?



○ドクロスに船を奪われてしまった



男と男の熱き闘いがPCエンジン上で爆発!!

MANIAC

プロレス

明日への闘い

プロレスマニアのキミにハドソンが送るマニアのためのプロレスゲーム!!—これで燃えなきゃ男じゃない!!

5月25日発売予定

ハドソン

6500円(税別) 4メガ

ビジュアル重視!! 観るプロレスゲーム

今まで多くのプロレスゲームがあったけれど、そのほとんどはアクションゲームだった。操作性を悪くしないために使える技も少なく、プロレスファンにとって満足のいく出来のゲームは少なかった。

しかし、このマニアックプロレスはアクションの要素を取り払い、

コマンド操作にすることによって多彩な技を使えるようにした。そして技の一つ一つにそれぞれアニメーション画面を用意し、見た目にも迫力ある、マニアックの名にふさわしいゲームに仕上がった。

このゲームはプレイすると同時に観るプロレスゲームでもある。



○非リアルタイムのプロレスゲームだ



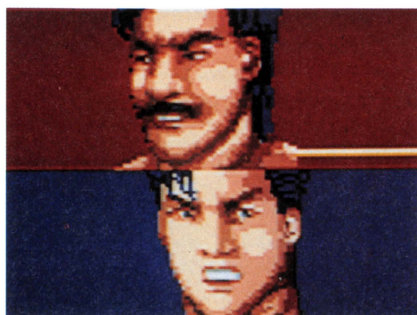
○遊んでいて体が熱くなってくるのだ

世界をめぐるワールドチャンプをめざせ

マニアックプロレスはただプロレスするだけのゲームではない。非常にドラマ性が高いのも特徴。1人の若者がさまざまな人と出会い、精神的にも成長する。そして

世界中の強敵と闘い最終的にワールドチャンプを目指すというサクセスストーリー。試合と試合の間に挿入される形でこのドラマが展開するのだが、これによってプレイヤーはいやがおうでもストーリーにのめり込んでしまうのだ。めいっばい感情移入して主人公になりきろう。

○試合に勝つと飛行機に乗って外国へ遠征だ



○次から次へと現れる強敵と闘い、勝っていき最後はワールドチャンプを目指すのだ

ゲームはコマンドで進行

このゲームは相手に技をかけるときや逆にかけられた技を返すときなど、全てコマンド入力力で進めていくようになっている。試合開



○コマンドでプレイするからアクション苦手でもへーき



○どの技で相手に逆襲してやろう。悩んでしまうよ



○試合前にはまずトレーニングをして鍛えなければ

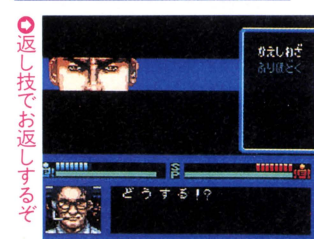


○プロレスマニアにはたまらないね

始時は移動モードになっていて主人公を移動させる。この時、相手が間合いに入るとウインドウが開くので技を選ぶのだ。ただし、相手のすばやさが上がった場合は相手が攻撃してくる。その時も返し技等のウインドウが開く。



○攻撃のチャンスだぞ!!



○返し技でお返しするぞ



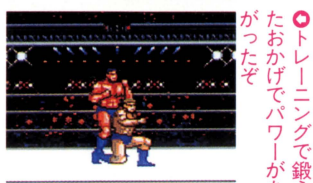
○コマンド式だからできる!! ダイナミックな技の数々!!

トレーニングで個性ある選手を育てる!!

このゲームにはキャラクタの腕、脚、体、スピードにパワー値が設定されており、それぞれの値の大きさによって使用できる技も決まってしまう。パワー値は試合と試合の間にトレーニングすることに

よって増やすことができるので、腕を重点的にトレーニングすれば腕力の強いレスラーに、脚を鍛えれば蹴りの強いレスラーにすることができる。トレーニングで自分だけの主人公をつくろう。

○トレーニングで各パワー値を上げるのだ



○まず、この画面で使いたい技を調べる。するとパワー値をあとどれくらい上げればその技を使えるようになるのかわかるのでトレーニングの目安にしよう

○さらに、新しい技を身につけることもできるのだ

○トレーニングで鍛えなおかげでパワーがあがったぞ

トレーニングメニュー

腕	腕のトレーニングを行うことによってナックルやラリアット、またスリーパーホールドやわきがためなど腕を使用する技のパワー値が上がる。腕を使用する技は多いので腕のトレーニングは怠らないようにしましょう。	1. グリッパー	02
		2. リストロール	04
		3. スコット・カール	08
		4. ケーブル・カール	17
		5. ディップス	28
		6. ケーブル・プレス	35
		7. フラット・ロー	42
脚	脚を鍛えることによってドロップキック、ハイキックなどの蹴り技や4の字固め、アキレス腱固めなどのしめ技のパワー値が上がる。脚による打撃は相手に与えるダメージが大きいのでここを重点的に鍛えるのもいいかも。	8. ケーブル・キック	04
		9. サイド・ランジ	12
		10. レッグカール	15
		11. バック・スクワット	25
		12. フロント・スクワット	30
		13. フロント・ランジ	38
		14. スクワット	44
体	体を鍛えればまんじ固め、コブラツイストのように体を使用するしめ技やジャーマンスープレックス、バックドロップなどの投げ技のパワー値が上がる。投げ技をびしびしきめるのも気持ちいいかもしれない。	15. クランチャー	03
		16. ムッシュアップ	06
		17. サイドベント	10
		18. ベックデック	18
		19. ベンチプレス	27
		20. ブルオーバー	32
		21. パワー・クリーン	39

トレーニングのしかた

トレーニングでは腕、脚、体にそれぞれ7種類ずつ、計21種類のメニューがある。しかし、いつでも好きなメニューを選べるという訳ではない。画面右上にトレ

ニングポイントが表示されるので、その範囲内でメニューを選ぶのだ。しかも、メニューは一度に5種類までしかこなすことができないので選ぶときは慎重に。



○トレーニングポイントをうまく振り分けよう



○試合を有利に進められるかどうかはこのトレーニングにかかっている



○現在鍛えなくてはいけない部分はここから考えて



○メニューは同時に5種類までしかこなすことができない

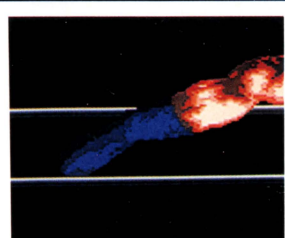


○投げ技などの好きな人は体を徹底的に鍛えてみたらどうだろう

○タ目の中、土手を走る主人公。トレーニングの結果がでるぞ



○腕力を高めるのもいい



○脚力を上げて蹴り技専門のレスラーにしようか

負けてもリセットするな

こういったゲームの場合、負けてしまうとすぐにリセットをしようとする人がいる。しかし、マニアックプロレスの場合は、リセットするのは非常にもったいない行為だといえる。なぜなら例え負けたとしても腕、脚、体、スピードのパワー値は上がるからだ。パワー値が上がることによって新しい技を覚えるときだってある。だからリセットはしないほうがいい。



○いつかは敗者になるときもくるだろう。でもリセットはしちゃだめ

マニアックの名に恥じない技の数々!!

マニアックプロレスに登場する技は全部で40種類。有名な技からちょっとマイナーな技までいろいろそろっている。ただし、それぞ

マニアックプロレスで使える技一覧

キック	
ローキック	弱 ↑ ↓ 強
ハイキック	
うしろまわしげり	
ドロップキック	
フライングニールキック	
えんずいぎり	
しめる	
スリーパーホールド	弱 ↑ ↓ 強
アキレス腱固め	
腕十字固め	
逆エビ固め	
わきがため	
四の字固め	
チキンウイングフェイスロック	
ドラゴンスリーパー	
コブラツイスト	
さそり固め	
まんじ固め	
なげる	
ボタイスラム	弱 ↑ ↓ 強
さかさおさえこみ	
ブルドッキングヘッドロック	
モンキーフリップ	
スモールバックエッジホールド	
パイルドライバー	
デッドリードライブ	
ローリングクラッチホールド	
フロントスープレックス	
バックドロップ	
ブレーンバスター	
フィッシャーマンスープレックスホールド	
フルネルソンスープレックスホールド	
ジャーマンスープレックスホールド	
アタック	
ナックル	弱 ↑ ↓ 強
ヒップアタック	
ボディアタック	
エルボースマッシュ	
ニードロップ	
ウエスタンリアアット	
エルボードロップ	
フライングボディアタック	
スターライトボディプレス	

青色は主人公のみ使用可能
赤色は主人公が使用不可

れの技には会得するのに必要なパワー値があるので使いたい技があったらトレーニングで鍛えてやること。また、この40種の中には主人公が使えない技もあるので注意。



○フロントスープレックスが炸裂！
実に迫力ある画面だね



○パイルドライバーは別名“人間くい打ち”。こんなやられた日には首の骨が折れちゃうぜ



○ダウンしている相手の髪をつかんで無理やり立たせる

技はすべてアニメで展開

技をかけると今までの移動画面から切り替わって、アニメーションになる。ダイナミックでスピード感のある動きはプレイヤーを興奮させてしまうだろう。

○この技、ハッキリ
いって物凄く痛い
です。経験あります



○この技をきめたときは
画面がとてもしなる

○ダダダと助走を
つけて技を仕掛けに
いく。何をする気だ



○でたーッ！ ドロップキック
だー！！ このシーンは最高！！



○この次の瞬間、
リアットが見事に炸
裂する！



○華麗に宙を舞
ってソバットを
きめる



○ポーズが実にいいな



○おーっ！ 跳ん
だー！！ も、もしや
この技はー！！

アナウンサーにも注目!!

迫力ある技のアニメーションで大活躍のレスラー達に目を奪われて、見落としてしまっているのが画面下のアナウンサー。このアナウンサーのセリフを注目して見ているとなかなか面白い。いちいち言うことがおかげさで、そのセリフの言い回しはまるで某アナウンサーのようだ。セリフはかなりパターンが用意されているようなので読んでいてもあきがない。この人がいないとゲームの面白さも半減してしまうのでは。

○このアナウンサー
って結構不気味な顔
をしているんだよね



○しかも興奮すると
いきなり顔がアップ
になるときた

なかなか怒りの大回転だー！！
ローリングソバット！

○怒りの大回転って言葉の響きが
なんとなくおかしい

驚異の人間万力が
なかなかの
首をとらえたぞ！

○まったく、このアナウンサーは
古〇〇〇郎かつーの

リングの上は
工事現場だ！

○ホント、もう言ってることがム
チャクチャだよー

メキシコまでの対戦相手を紹介!!

主人公はワールドチャンプを目指しこれから多くのレスラーと闘っていくわけだが、どのレスラーも百戦錬磨のつわものだ。そう簡単には禁物だ

○世界には隠れた強敵が数多くいる。油断は禁物だ



単には勝たせてくれない。しかし、相手のパワー値で大体の相手の弱点がわかるのでそこに付け込んで勝利をものにしていこう。



○単独なことはしないで正当派のストロングスタイルでね

日本

VS. 藤本 晃

この藤本という男は主人公の所属する岩倉ジムの仲間である。彼の得意とする技はボディスラム。彼はメキシコ遠征を賭けて主人公と試合をする。

○仲間だからこそ手を抜いて闘うのは失礼になる



○別に苦戦するほどの相手ではないので気楽に

VS. マッスル神谷

マッスル神谷も岩倉ジムに所属しているレスラー。主人公は神谷に勝てばメキシコに遠征できる。ボディアタックやヒップアタックを得意としている。

○彼に勝てばよいよメキシコ遠征だ。気をしめていこう



○むむっ、これはマズイかもしれない。こらえろー!!



ARM:050
LEG:047
EDY:046
SPD:045



ARM:054
LEG:052
EDY:050
SPD:049



○もうおっさんで技に派手さはないけれどもなかなか渋い試合をしてくれる

○うーん、けっこうやるな

○関係ないかもしれないが彼は関西出身だ。そうだ。重い体重が彼の武器

○ふっ、これで勝ったな

メキシコ

VS. グレミー・ジャジャ

メキシコに遠征した主人公が最初に闘う相手。彼はしめ技からボディスラムへの連続攻撃を得意としている。彼のローリングソバットの威力は大きいので一発食らわないように注意したい。

○メキシコで初めて闘う相手



VS. ウイリー・トレコ

メキシコのテナガザルと呼ばれるウイリーは身のこなしが異様に素早い。こちらもスピードのパワー値を鍛えて上げておかないと苦戦するかもしれない。必殺技はウエスタンリアット。

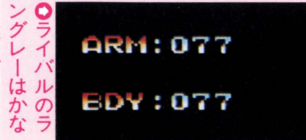
○すごいドロップキックだ!



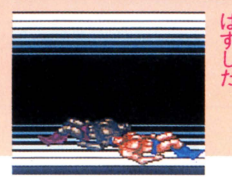
VS. ラングレー・フォード

メキシコで最後に闘う相手はプロレスをショーとしてとらえてしまった男、ラングレー。彼は主人公

○ライバルのラングレーはかなり強いぞ



○主人公は試合中にあるカゲをしてしまふのだが...



公のライバルといえる男で、得意としているのは蹴りや投げの技。大技を次から次へと繰り出してくるので主人公はかなり苦戦を強いられることになるだろう。



○彼はサンボや柔道に精進しているらしい。手強そうだ。しかし、こちらも第一戦程度で負けるわけにいかない

○メキシコ第2戦の相手はこの男、ウイリー。だんだん敵も手強くなってきた。それにしてもイヤなやつらしてる

○この一撃で勝負はついた。なかなか手強い相手で苦戦してしまっただけに

○ピンチだ!! しかし、ここで負けるわけにはいかない

NEW

超リアルなデータの野球シミュレーション

これがプロ野球'90

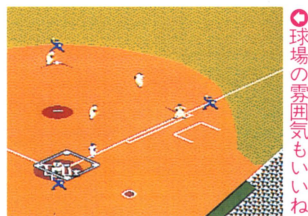
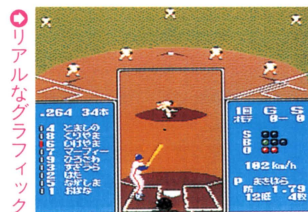
リアルなデータとグラフィックで話題を呼んだ、あのPC初の実名野球ゲーム『これがプロ野球'89』が、'90年度版としてニューデータを満載して登場した。こいつは燃えるぜ!!

6月中旬発売予定
インテック
5800円(税別) 2メガ

あ の "これがプロ野球" が新データに

PCエンジンとしては初めて、実在選手達を実名で登場させて話題を呼んだ『これがプロ野球'89』が、新データを加えてリファインされて90年度版として登場した。

この90年度版では、昨シーズンのデータを忠実に取り入れ、さらにデータこそ未知数だが、話題の新人や新外人も多数登場させている。また新監督やトレードによって移籍した選手達もバッチリ再現されている。だから、このゲームだけでも今シーズンのペナントの行方が占えるかも知れない。



89年度版とは、こう違う

もちろん90年度版と名の付くぐらいだから、89年度版とはデータが違う。肝心のゲームシステム自

体は、ほとんど変化はないが細かい点でより煮詰められて使いやすくなっている。下の欄を見てね。

新人、新監督データ

90年度版のデータは基本的には89年度の成績がもとになっており昨年度の成績が良かった選手は、90年度版でのデータも良好だ。新監督や移籍選手達もしっかり入力されていて気分を盛り上げてくれる。またデータこそ未知数だけれど、ドラフトをにぎわせた新人や新外人達にも期待がかかる。

おしむら	LL	-179
アサヒ	RR	-388
おがき	RS	-289
うづま	RR	-183
おおもり	RR	-120
やまぐら	RR	-120
さいとう	RR	1.62
くわだ	RR	2.60
あやもと	LL	2.73
ひらた	RR	2.36

◎新人や新外人の成績が、未知数なのはあたりまえ



◎この人から

◎この人へ

監督サインの変更

監督として采配をふるえるのもこのゲームの特徴。90年度版ではバントエンドランがなくなって、代わりに『まて』になった。



◎このサインが

◎こうなったのだ

40試合モードが登場

89年度版でペナントレースをやる場合に、130試合と70試合を選べたのだが、90年度版では70試合の代わりに40試合になった。

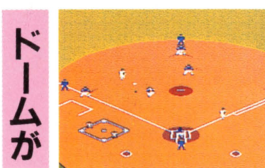


40試合

◎気の短い人は40試合

球場が変わったゾ

89年度版はドーム球場だったのだが、90年度版では屋根なし球場になった。でもホームランの時のアニメーションはそのままだ。



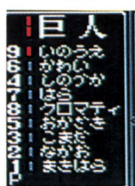
ドームが

◎内野の人工芝がなくなった

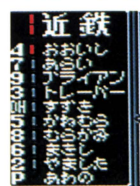
やっぱ、実名はいいね!

やはりプロ野球は、選手達が実名で登場してくれなきゃ感情移入の度合いが全然ちがう。セ・パ12球団、総勢240人のプロが登場するぞ。

巨人 近鉄



◎まさにジャイアンツだ



◎バッカルーズじゃないぞ

巨人	LL	-179
近鉄	RR	-388
阪神	RS	-289
広島	RR	-183
横浜	RR	-120
千葉	RR	-120
埼玉	RR	1.62
東京	RR	2.60
大阪	LL	2.73
福岡	RR	2.36

◎全員忠実に実名で登録されている。本物そのままだ

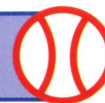
いづみ	RR	-298
かわい	RR	-234
しのづか	RR	-234
はら	RR	-234
クロマティ	RR	-234
おがき	RR	-234
こま	RR	-234
なまはら	RR	-234
まふら	RR	-234



◎バックスクリーンもこのとおり、気分はもうプロだ




監督でも選手でもOK



このゲームが他の野球ゲームと基本的異なる点は、他のゲームではプレイヤーがチーム全員を操作できるのに対して、この『これがプロ野球』シリーズはプレイヤーはチームの監督もしくは選手1人だけを操作し、残りの選手は全てコンピュータ任せであるという点だろう。つまり1人の選手を操

作すると決めたら、攻撃時にはその選手の打順がまわってくるまで、守備時には打球がその選手に飛んでくるまでなにもすることがないわけだ。でも厳密に言えば、パッドセレクトのコマンドで担当する選手を場面ごとに変えることもできるのだが、かなり面倒くさい。そこは本人の好みでどうぞ。



シャイアンブツ

ふじた P1

9	いのうえ	RR	.298	12	COM
6	がわい	RR	.254	5	P5
4	しのづか	RL	.299	1	P4
7	はら	RR	.261	1	P3
8	クロマティ	LL	.378	25	COM
9	おがき	RL	.268	12	P2
9	こた	LL	.303	11	COM
9	なが	RR	.298	5	COM
1	まきはら	RR	1.79	5	COM

●COM 全選手をCOMに任せれば、観戦するだけだ。 ●1P~5P 監督と選手1人だけなら併用可能だ。

冷静な判断が名監督への道

監督としてゲームを動かしていく際にもっとも必要なのは、いうまでもないだろうが、冷静な判断に尽きるだろう。攻撃時、守備時のそれぞれピンチやチャンスに的確な判断が下せるかどうか、試

合を決定づけるといっても過言ではないだろう。そのためには、まずチームの選手達の戦力値やデータを頭の中に叩き込んでおく必要がある。監督の役割は本当に大変で重要なのだ。

名プレイヤーの条件は闘志だ

さて今度は、選手を操作して実戦にのぞむ訳だけれど、どの選手を選ぶかはあなたの勝手。1つのパッドにつき1人の選手が使えるわけなんだが、自分の出番がくるまで結構退屈なんだ。そんなときはパッドセレクトで担当する選手を変えてしまうのも手段の1つかも知れない。マルチタップを使っ

あこがれの選手を操作する



9	いのうえ	RR	.298	12	COM
8	がわい	RR	.254	5	P5
7	しのづか	RL	.299	1	P4
6	はら	RL	.261	1	P3
5	クロマティ	LL	.378	25	COM
4	おがき	LL	.268	12	P2
3	こた	LL	.303	11	COM
2	なが	RR	.298	5	COM
1	まきはら	RR	1.79	5	COM

ジャイアンツ

ふじた P1

MENU

選手

ばんしんしわが先	ねしむら	LL	.179	0	
	しん	RR	.346	3	
しゆだ しわが先	せうの	RR	.31	1	
	せうの	RR	.188	2	
	おがき	RL			

PAB

ボート

EXIT

城

近

やましろ	RR	.128	1	
しん	RR	.122		
くわく	RR	.26		
しん	LL	.26		
むた	RR	.36		

攻撃編

攻撃時に下せる指示は、サインプレー、ピンチヒッター、ランニングの3とおり。次のそれぞれの項目を参考にして欲しい。

サインプレー

左の写真のサインだけじゃなく、状況に応じていろいろサインが使える。ランナーや打者に応じて、臨機応変なサインをだそう。

ピンチヒッター

切り札の選手をどこで使うか、迷うところ。監督としての判断が問われる。ヤンスには勝負強くて、長打力のある打者を。できれば、チャンスには勝負強くて、長打力のある打者を。

ランニング

ドンドン欲張って走らせるか、アウトにならないようにランナーをためるか。

守備編

守備時での指示はバッテリーへの指示、守備位置、そしてリリーフだ。中でも中心はバッテリーへの指示、それとリリーフかな。

バッテリー

強打者のときには「バッター注意」足のあるランナーに「ランナー注意」。ゲームの中心。1球で勝負を決めることも。バッテリーはゲームの中心。1球で勝負を決めることも。

守備位置

その場面場面によって臨機応変に対応できるように、鍛えておこう。ランナーの成績、ランナーの位置など、考えることは沢山ある。

リリーフ

リリーフこそ試合の結果を左右する重要な要因になる。監督の采配で勝った試合を落としたりもする。慎重に判断しよう。

攻撃編

89年度版では、すこしバッティングに難があったが、90年度版では改良されて打ちやすくなった。場面ごとに基本に忠実なバッティングを心掛けよう。

守備編

ピッチャーやキャッチャー以外の野手を担当した場合、結構ヒマな時間があるかも知れないがそんなときボーッとしているとエラーの原因になるぞ。気を抜くな。

多人数プレイ

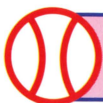
多人数プレイは最大5人まで遊ぶことができ、1チーム内で5人でプレイしてもいいし、5人が2チームに別れてプレイしてもいい。誰かが監督になるのもいいかも。

●基本は右方向への逆らわないバッティング

●あたりが良すぎる打球はライトゴロだ

●打球がくるのをじっと待つのはツライ

●1つのチームを5人で協力して勝利に導くこともできる



3つのモードで遊べる

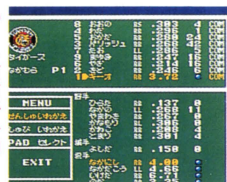


このゲームは3つのモードがあって、VSモード、オープン戦、ペナントレースがそれ。この3つのモードはそれぞれ独立しているので一層楽しめるだろう。まずオープン戦を戦ってから、ペナントに進むとノリが違ふぞ。

VSモードは5人まで

まずは多人数で遊べるVSモードから。このゲームのVSモードはマルチタップを使って最大5人まで遊ぶことができる。その5人が2チームに別れて、各チームの監督及び選手の1人を担当して戦うのだ。コイツは燃えるぜ。

○この画面で最初に担当する選手を選ぶことができる



○ここから選ぶんだ



○矢印の数字が操作するパッドを表す



○途中で担当選手を替えることもできる

オープンモードで腕をみがけ

このオープンモードは、実際のプロ野球のオープン戦と同じでセリーグ、パリーグ関係なく対戦できる。まあ、まずはこのオープンモードで十分に戦ってからペナントレースに進むのがベターだろう。なぜなら各チームの選手の戦力を頭に入れることができるし、自分のチームの新人や新外人がどれくらい使えるか知っておく必要があるから。でもまあ、なにも11球団



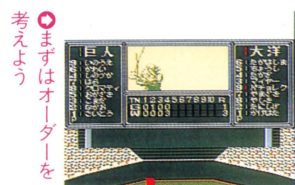
○戦力を頭に入れよう

全部と戦えとはいってないわけで、自分のチームが所属しているリーグのチームぐらいいは、1とおり対戦しておけばべつに問題はない。

試合進行は、こうだ！

まず、試合前にスターティングメンバーを決める。ここで注意するのは、先発投手の体力。体力値をよく見て選ぼう。あとは知力と体力と野性の勘で戦おう。1試合は約30分程度の試合時間だ。

○よーし勝ったぞ、次はどこだ



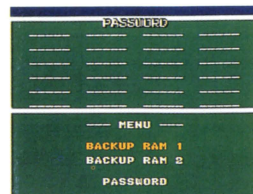
○まずはオーダーを考えよう

○ラッキーセブンの応援で盛りあがって

ペナントレースを勝ちぬけ!!

さて、本番ともいべきペナントモードだけれど、気分的にやっぱり130試合戦ってもらいたい。40試合だと早く結果が分かるんだけど、本当の野球ファンなら時間なんか気にならないはず。せっかく全チーム実名で登場なんだから。

○まずは、戦いを共にする自分のチームを決めよう



○コンティニューは「天の声2」に対応



○パスワードで育てたチームを使う

日本シリーズもある

そして、長く苦しかったペナントレースを見事勝ち抜いて、ペナントを手に入れることができれば、次は日本をかけて他のリーグの覇者と日本シリーズに突入だ。実際の日本シリーズと同じで、7戦中4勝すれば見事日本一。これでこそ、長いペナントレースを戦ってきた甲斐があったってもんだ。



○長いペナントレースを勝ち抜いて、やっとたどりついた、日本シリーズ

○日本シリーズに勝った人だけに、こんな素晴らしいデモ画面がある



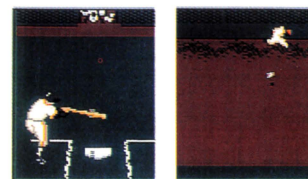
強化トレーニングを有効に

ペナントモードで1勝すると1回につき1人強化トレーニングを行うことができる。トレーニングは投手と野手に別れて行うことが

できる。トレーニングはそれぞれどれか1つだけ能力を上げることができるが、失敗することもあるので注意が必要だ。

●野手・捕手

野手と捕手は守備練習と打撃練習を行うことができる。守備練習では守備力のステータスを上げることができ、打撃練習では打撃力のステータスを上げることができる。まずは、やはり主力打者の打撃力を上げてやろう。守備力は2の次でも大丈夫。



○上手に選手をパワーアップさせないと、長いペナントレースを勝ち抜くことはできないぞ

●投手

投手の強化トレーニングには、完全休養とストレート投げ込みと変化球投げ込みがある。完全休養は体力の落ちた投手を復活させるために絶対必要。ストレートと変化球は、それぞれの投手に合わせて強化することが必要。どちらかだけでも突出させればOKだ。



○速球派の投手にさらに磨きをかける
○速球派だから変化球でかわすピッチングを



90年度版の戦力をチェック



まさにプロ野球シミュレーションとしてこの『これがプロ野球'90』。今年のペナントの行方を予想するには、もうこのソフトなしじゃ、語れないかも？というところは逆にこのゲームの各チームの戦いの予想は、単純に言えば実際のプロ野球の予想を当てはめても差し障りはないのではないだ

ろうか。まあこれは、あくまでゲームにすぎないのだからゲームの中での楽しみ方についてのみ触れたい。期待の新外人や大物ルーキー達がペナントレースでどこまで活躍できるか、トレードで他球団に移籍した選手たちはどうか、なんてことがゲームの中だけだけど、いろいろ分かってしまう。

野茂VS門田



○ベテラン門田VSルーキー野茂。どうい結果になるのか

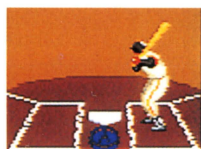
鹿取VS原



○もと巨人の抑えの切り札対4番原。実際じゃちょっと見れない

各チーム主力打者データ表プラス1

このコーナーでは各チームの主力打者を4人ずつ取り上げてそのデータを明らかにしてみた。簡単な表で恐縮だが実戦の際の参考にして欲しい。そして各チームの今シーズンの戦力を一言述べてみた。



○主にクリンアップのデータを集めてみたぞ

球団旗

球団名

表の見方

データの見方は右の表を参照して欲しい。この数字はちなみに初期数値。

守... 肩... 脚... 選... 打... 長... 勝...
守... 備... 肩... 脚... 選... 打... 長... 勝...
守... 備... 肩... 脚... 選... 打... 長... 勝...
守... 備... 肩... 脚... 選... 打... 長... 勝...



読売ジャイアンツ

連続日本一を目指すジャイアンツ。攻守ともこれといった弱点が見当たらない。藤田マジック健在が。

守 肩 脚 選 打 長 勝

しのづか 3 1 1 3 3 1 2
は ら 1 2 1 2 1 3 1
クロマティ 1 0 0 1 2 3 3
こ ま だ 1 2 1 1 2 1 3



近鉄バッファローズ

エース阿波野を始め、主砲ブライアントらV1メンバー健在でV2、そして初の日本一を目指す。

守 肩 脚 選 打 長 勝

お お い し 2 1 3 2 2 1 2
あ ら い 1 1 1 3 3 1 1
ブライアント 1 1 1 1 2 3 3
トレーバー 1 1 1 1 1 3 1



広島東洋カープ

チーム打率は昨シーズン、セリーグ1位だった。2年目を迎えた山本浩二監督の采配に注目が集まる。

守 肩 脚 選 打 長 勝

た か ざ わ 2 2 2 1 3 1 2
ヤ ン グ 0 1 1 1 1 2 1
こばやかわ 1 1 1 1 1 2 1
ロ ード ン 2 3 1 1 2 2 3



オリックスブルーバード

打線は問題ないのだが、投手陣にやや不安が。昨シーズンのように波に乗れば、今年こそ優勝だ。

守 肩 脚 選 打 長 勝

ブ ー マ ー 1 0 0 2 2 3 2
か ど た 0 1 0 1 2 3 3
い し み ね 0 0 0 1 2 3 2
ふ じ い 0 1 2 1 2 2 2



中日ドラゴンズ

主砲落合を中心に打線は健在。昨シーズンの最多勝投手、西本を含む投手陣がV奪回のカギをにぎる。

守 肩 脚 選 打 長 勝

ロ ー 2 2 1 1 2 2 2
お ち あ い 1 1 0 3 2 3 3
ディステン 1 1 1 2 0 3 1
う の 2 2 1 1 1 3 1



西武ライオンズ

V奪回を目指すレオ軍団。そのカギは、やはり投手陣にあるだろう。巨人から移籍の鹿取に注目。

守 肩 脚 選 打 長 勝

あ き や ま 2 2 2 1 2 3 1
き よ は ら 2 1 1 1 1 3 2
デストラーデ 0 1 1 1 0 3 2
い し げ 2 2 2 1 1 2 3



ヤクルトスワローズ

昨シーズンは4位に甘んじたが、今シーズンは野村新監督の采配が見物。新外人バニスター投手も注目。

守 肩 脚 選 打 長 勝

い け や ま 2 2 2 0 0 3 1
マーフィー 1 1 0 2 1 3 3
ひ る さ わ 1 2 1 1 1 3 1
す ぎ う ら 0 0 0 2 1 2 1



福岡ダイエーホークス

打線、投手陣ともやや小振りだが、この戦力で田淵新監督がどういう采配でVを目指すかが、見どころ。

守 肩 脚 選 打 長 勝

バナザード 2 2 1 1 1 2 1
アブショー 1 1 1 1 1 3 2
や ま も と 1 2 1 1 1 2 1
き し か わ 0 1 1 1 0 3 2



阪神タイガース

なんといっても、昨シーズンセリーグのホームラン王パリッシュの移籍だろう。猛虎打線復活か。

守 肩 脚 選 打 長 勝

お か だ 1 3 1 1 1 3 1
パリッシュ 1 1 0 2 2 3 2
た お 1 0 1 2 2 1 0
ま ゆ み 2 2 1 1 1 2 2



日本ハムファイターズ

エース西崎を始め、投手陣は粒ぞろい。打線のほうは、ティエットとプリューワの活躍に期待がかかる。

守 肩 脚 選 打 長 勝

ティエット 1 1 1 1 1 2 1
プリューワ 0 1 1 1 1 3 2
お お し ま 0 1 0 1 1 2 2
た な か 3 2 1 1 1 1 1



横浜大洋ホエールズ

巨人の2軍を4連覇に導いた須藤新監督の手腕が見物。ケンカ野球で今年はクジラが大暴れする？

守 肩 脚 選 打 長 勝

た か ぎ 2 2 3 2 2 1 1
パチョレック 1 1 1 1 3 2 1
や ま ざ き 1 1 2 1 2 0 2
や し き 3 3 3 0 0 0 0



ロッテオリオンズ

話題の新監督は、何といっても金田の復帰だろう。これでますますバは面白くなる。今年も熱バだ。

守 肩 脚 選 打 長 勝

にしむら 1 2 3 1 2 0 2
た か は し 1 2 3 1 1 1 2
あいこう 1 1 1 1 2 2 1
ディ ア ズ 0 1 1 0 1 3 1

NEW

期待のスバグラ専用ソフト第2弾!

マドーキング
魔動王

グランゾート

邪道族から宇宙の平和を守るために、3
台の魔動王を操って、聖地ルナを守れ/
スバグラ専用アクションゲームの登場だ

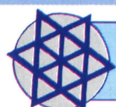


スーパーグラフィックス専用

4月6日発売予定

ハドソン

6500円(税別) 4メガ



TVで人気のアニメがSG専用ソフトで登場!

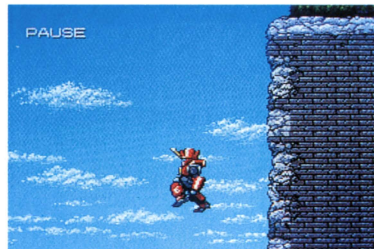
アニメではもうすでにオンエア
は終わってしまったが、ゲームで
はこれからだ。せっかくスーパー
グラフィックスを買ってもソフト
がバトルエースしかなく、つまら

ない思いをしていた君にとびっき
りのアクションゲームだ。グラン
ゾート、アクアビート、そしてウ
ィンザートの3台のメカを操って、
邪道族に占拠されてしまった聖地
ルナを取り戻せ!

美しく2重スクロールする!

さすがにスバグラ専用で発売さ
れるだけあって、グラフィックの
美しさは群を抜いている。しかも
その美しいグラフィックが、軽々
と2重スクロールするというのだ
からゲームをそっちのけでグラフ

ィックに見入ってしまう。スバグ
ラの底力には、つくづく感心させ
られるものがある。とにかく、そ
れくらい美しいグラフィックなの
で、チャンスがあればぜひ一度見
てもらいたいと思う。



○がけから飛び下りるグランゾート



○敵が爆発している瞬間。なるべく早くでやっつけよう



○この晴ればれとした空がなんと



○2重スクロールする。すごくきれいだ

3種類の魔動王たち

ここで、3種類の魔動王
の紹介だ。

まず、一番右がグランゾ
ート。アニメの中では、主
人公として活躍している大
地という少年が操っている。

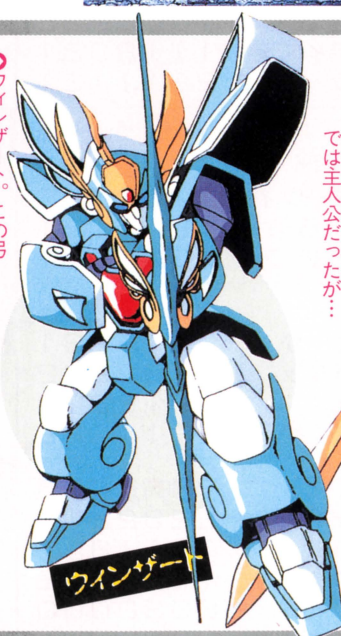
そして、中央のウィンザ
ート。これは、ガスという
大地と旅を共にしている少
年が操縦している。

最後に一番左のアクアビ
ート。これも大地と一緒に
旅をしているラビという少
年が操っている。

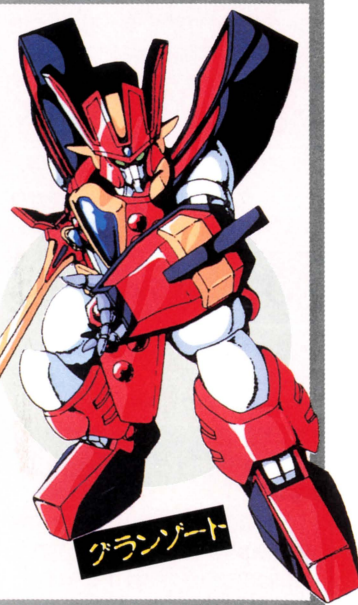
このへんもちょっと知っ
ているとゲームが楽しく出
来ようになるかも?

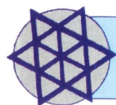


○ウィンザート。この弓
はシュトルムカイザーだ
はシュトルムカイザーだ
アクアビート。ウ
ィンザートで敵
を撃滅!



○グランゾート。アニメ
では主人公だったが...





こうやってゲームを進めよう

この魔動王グランゾートというゲームには普通のアクションゲームには無い、いろいろなやり方がある。それをマスターすれば、先々各魔動王には独自の攻撃方法や

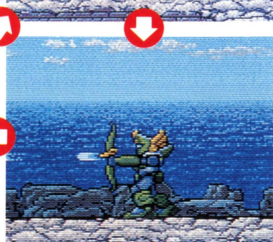
特殊能力が備わっていて、プレイヤーは自由に好きなメカに変身させることができるのだ。状況に合ったメカの選択がステージクリアのカギとなる。

その場に応じて変身しよう

それぞれのメカによって、攻撃方法が全く違うので、その場に応じて使い分けるようにしよう。グランゾートや、アクアビートは主に狭いステージで使い、ウィンザートは広いところで使うのがいい。メカの特徴を把握することが大切。



最初は、このグランゾートだ！



次にウィンザートに変身して、最後に……

アクアビートに変身する。次は最初に戻る。

武器で攻撃を防げ！

周りを敵や弾などに囲まれてしまいうるようなときは、グランゾートならエルディカイザーを振り回したり、ウィンザートならメチャクチャに撃ちまくると敵の弾とこちらの攻撃が相殺されるので、ちょっとしたバリア代わりにもなる。これが出来ると出来ないのでは大違いだ。

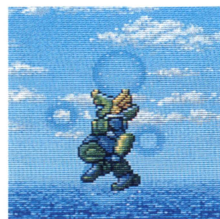
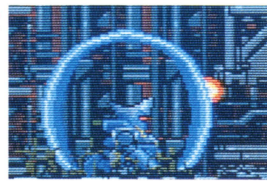


こういった様に敵の弾も防ぐ事ができるぞ。でも頼りすぎるな

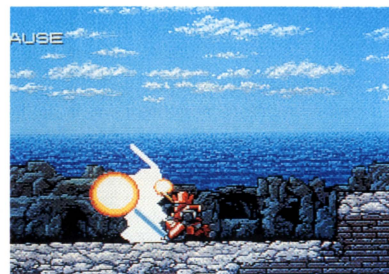
特殊能力で危機を乗り越え！

魔動力を使う事によって特殊能力を発揮できる。グランゾートは地震を起こし、ウィンザートは空を飛ぶ。アクアビートはバリアを張って、いかなる攻撃からも身を守ることが可能だ。

バリアを張ったぞ。いかにバリア



こんな感じで飛ぶことが出来る。不自由だけど



地震を起こしたところ。なるまでちょっと間がある

ステータスパネルを熟知しよう

残機数

言わずと知れた残機数。これがゼロになった時にゲームオーバーになる

魔動力MPゲージ

これが、魔動力のゲージだ。魔動力を使うとだんだんと減っていく

パワーレベル

ここに今までどれだけパワーアップアイテムを取ったかが表示される

スコア

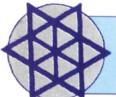
点数の表示。でもこのゲームではあんまり関係ないかもしれない

タイマー

これがゼロになると1台失ってしまう。なるべく早くボスを撃破しよう

ハイスコア

いままでの最高得点が表示される。友達と競って面白いかもしれない



アイテムがゲームクリアのカギだ

このアイテムを取る事によって、メカをパワーアップしたり、無敵状態になったり出来る。1つでも

取り逃すと後々にひびいて来るので、取れる限りは取ったほうがいいだろう。

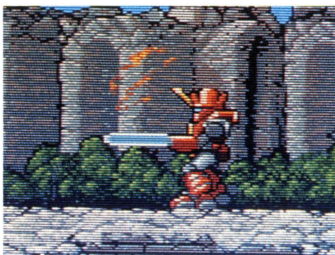
パワーアップアイテムの紹介だ！

1UP	パワーアップ	ゴールド	シルバー
		残機が1つ増える。大量に並んでいる所もある	これをとって、魔動王の武器のパワーアップだ
		一定時間無敵になる。とったほうがいいだろう	一撃だけ敵の攻撃を耐える事が出来る様になる

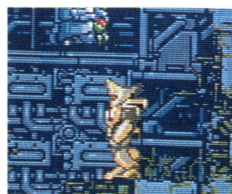


これもパワーアップすればそれなりに使える様になる

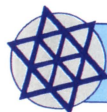
この後どんどんとれば、もっともっとパワーアップするぞ！



ほら！ このパワーアップの強そうな感じ



ゴールドを獲得した。こんな感じで体もゴールドに輝く



STAGE 1~4までを紹介しよう!

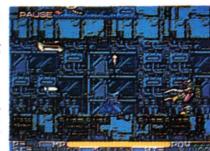
このスパグラ版グランゾートは、全7ステージから構成されていて、月面から聖地ルナまでの道のりがある。今回は7ステージ中4ステージまでの紹介だが、ゲームの雰

囲気はわかってもらえると思う。とりあえず、各ステージのポイントを紹介したので、じっくり読んでゲームの感じをじっくり味わって欲しい。

◎別にお見合いをしていないわけじゃない。こんな剣で一発だ



◎上方と左右から攻撃されている。こんなときこそ特殊能力さ



STAGE 1

月面のステージ1。ここから聖地ルナに向かっての、3人の旅が始まる。ゲームとしてもここで基本操作を覚えたいところだ。とにかくここではなるべくミスなくしてスムーズにゲームを進めたい。



◎まあ、結構このステージは静かです

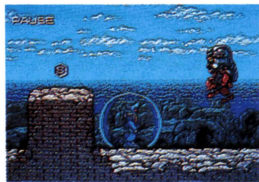
それぞれを使いこなそう

状況に応じて、グランゾート、ウィンザート、アクアビートの3体を上手く使い分けないと進めな



◎このきれいな空! スパグラならではのグラフィックだね

い場所がある。また、使い分けたほうがスムーズに進むというような場面にも出くわす。そういう時は素直にメカを変更して、素早く通過したほうがいだろう。後まで問題を残してはだめだ。



◎こういうこともできるぞ

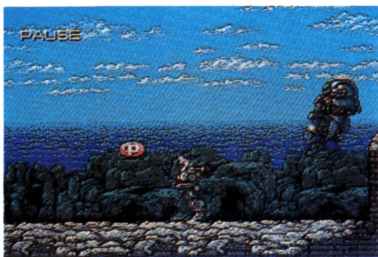
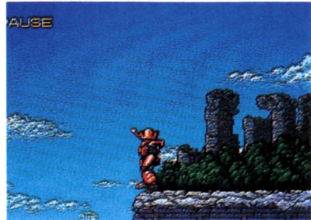
アイテムは1つ残らずとろう

このグランゾートというゲームには4種類のアイテムが存在する。1UP、パワーアップ、シルバー、ゴールドの4種類のアイテムがある。中でも重要なのがパワーアップとシルバーだ。両方とも取り逃すと後々で非常に悔やむことになる。また1UPとゴールドも馬鹿にすることはできないアイテムだ。くれぐれも取り逃す事のないようにしよう。

◎シルバーはこんな高台の上にある。サクッと取りましよう



◎これから飛び降りようとしているグランゾート。落ちてても死なないよ



◎たかが一つぐらいと思わずに地道にコツコツと積み重ねて取ってこよう

段差に気をつけろ

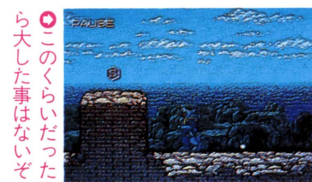
この段差というのは、なにもステージ1に限った事ではないのだが、かなりやっかいな地形といえるだろう。何しろ落ちている間はほとんど操作不能といっていいくらいなのだから、その間に攻撃されてはひとたまりもない。段差を上り下りする前に、確認を怠らないようにしよう。



◎こうやって壁に張りついても隠しアイテムなんかが出るわけじゃない



◎この程度だったらまだいいんだけど...



◎このくらいだったら大した事はないぞ



◎こういう前に敵が見えてる時は要注意

いよいよボスキャラとの対決だ!

さあ、いよいよボスとの対決だ。ステージ1のボスはゴーレマンといって、石像といった感じのする固そうなやつだ。弱点は頭なので、ここはアクアビートにチェンジし

て、空を飛びながら攻撃するのがいいだろう。体当たりもしてくるので、空を飛べるとなお好都合だ。また、一瞬振り向いたかと思うと、火の玉を吐いてくる。気をつけろ。

◎こうやって一旦端を向いた後...



◎一気に火の弾を吐いてくる

ゴーレマンだ



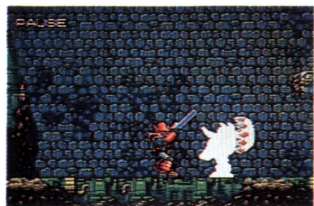
◎いきなりこっちに突進してくるという攻撃もあるので油断は禁物だ

STAGE 2

このステージはダンジョン面といった感じで、洞窟のように狭いところもあれば、空洞が出来ていてやけに広々しているところもある。ゲームを進める時には基本的



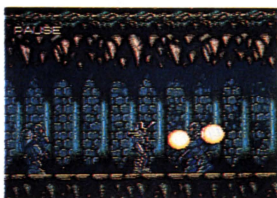
○こいつは結構自由が効くのでいいかも



○こんなふうに遠慮なく切り付けよう。グランゾートは強い！

○ジャンプしながらも切り付けろ！これが極意だ……わけでもない

にグランゾートで進めるのがいいだろう。また、ここまで来ていれば、十分にパワーアップはしていると思うが、ここまでくると敵が固くなってきているのでノーマルでは危険だ。この先出てくるアイテムを取り逃さないように。



○場所によってはこいつもいこともある



○ここから細いレーザを吐くジャンプで避けることが出来る



○中ボスといっていいいんでしょうか。なかなかやっかいなヤツだぞ

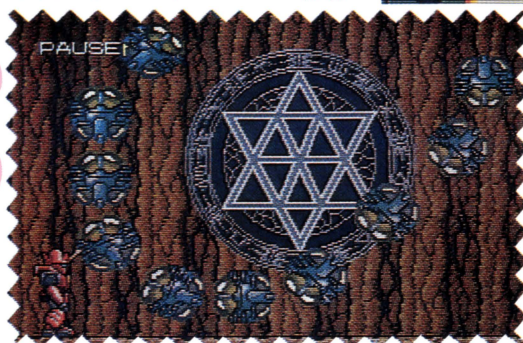
○勝ったとこ。でも一撃くらってシルバーからノーマルにもどされた



○ニが弱点。グランゾートの剣で切り付ければ楽勝だ



スカルクラフトだ

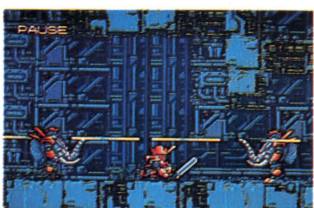
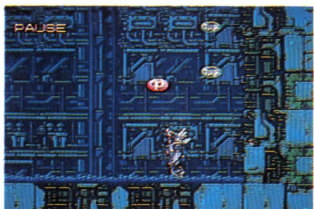


○頭が弱点なので、右下、または左下で剣でザクザクやっつけてやる

STAGE 3

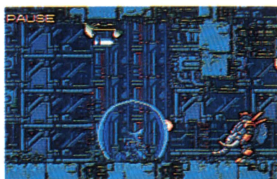
ステージ3は、基地の中という雰囲気であちこちに自機を感知して誘導ミサイルを撃ってくるハッチはあるし、敵もそれらしい敵が出てくるし、今までとは一風変わった雰囲気だ。ゲームが出来るステージだ。さすがにここまで来ると、そう簡単には先に進ませてもらえ

○アイテムがザクザク取れるぞ。でももっといっぱい取れる所もある

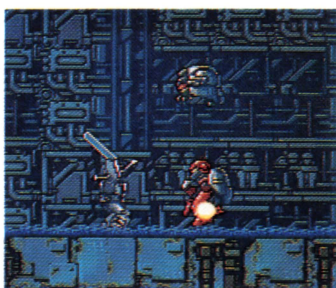


○レーザーに抑えこまれてしまった

ないので、慎重に進もう。アクアビートで進むと、特殊能力としてバリアが張れるので、防御は楽でいいのだけれど、攻撃の面がアクアビートではちょっと弱い。そこで普段はグランゾート、ピンチの時はアクアビートというやり方がいいだろう。



○危なくなったらバリアを張ってしまえ



○先手必勝！先にやっつけてしまわなければこっちがやられる！

STAGE 4

ステージ4は、今までのステージの中では一番広々としたステージで、ウィンザートのシュトルムカイザーという武器が一番活躍するステージだろう。しかも広い割にはあまり敵が多く出て来ないので、案外楽と言っていいたいだろう。しかも、こういう広々とした場所では、

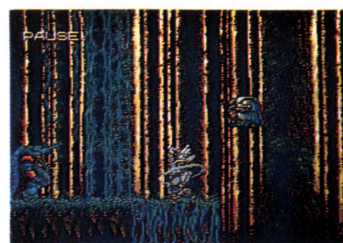
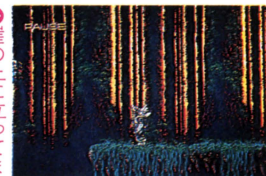


○なんとこいつが角でぐるぐるあのわっかを回した後に…

○こんな感じでわっかを回してくれ。その間はなんと動けない！

ウィンザートの特殊能力である飛行能力が非常にマッチしていて、なんとおびつたりなのだ。そしてここはマップも結構単純なので、そんなに苦しむこともないだろう。しかし、ここは段差が非常に多くあるので、上り下りの時に会い頭でやられてしまうことも少なくない。それにさえ気をつければクリアすることはそう難しいステージではない。

○崖の上に立ってまず。落ちるのやです



NEW

新しくなった上海で
キミは再び睡眠不足だ!!

上海Ⅱ



4月13日発売予定

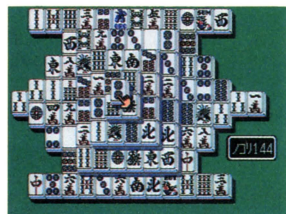
バドソン

5800円(税別)CD-ROM²

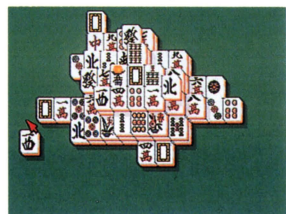
お待ちかねの上海の続編がPCにも登場だ!!

パソコンやゲームセンターで人気の上海ⅡがPCでも遊べるようになった。もちろん面白さは前作といっしょなので、また徹夜ゲームの日々が続いてしまうかもしれ

ないぞ。牌の配列は全部で6通りあるし、グラフィックは見やすく操作性も向上されているので、これはもう上海の決定版といってしまってもいいだろう。



○お世話になりました

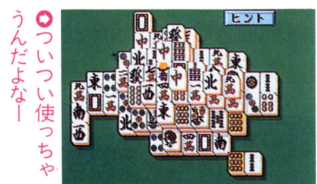


○また徹夜になりそう

かゆいところに手のとどくコマンド群

ヒント

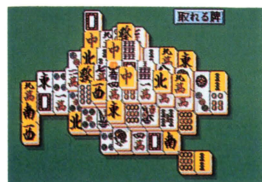
たぶん上海で一番多く使われるコマンドではないだろうか。現在取ることで表示する牌を一組ずつ表示して教えてくれる。



○つついっつい使っちゃうんだよねー

取れる牌

Ⅱになって新しくふえたコマンド。取ることで表示する牌をヒントが1組ずつ表示するのにに対し、全部表示して教えてくれる。



○一目で取れる牌がわかって便利だよ

一手戻す

このコマンドを使うごとに1手ずつ前に戻っていく。途中で失敗したなと思ったとき使う。

初めから

牌の並びかたを最初と同じ状態に戻す。同じ面を再度チャレンジしたいときにどうぞ。

難しさ

上海Ⅱでは難易度を2段階に変えることができる。"易"では簡単すぎるという人は"難"でゲームに挑戦しよう。

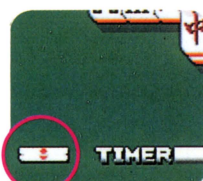


○これでプロ級の人も安心かな?

実戦で熱くなれ!!

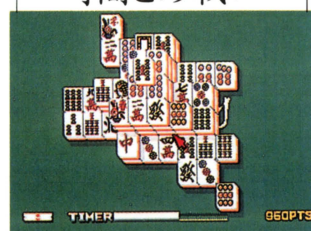
上海Ⅱでは実戦モードもついた。実戦モードではヒントの回数に限られていたり、制限時間があって時間切れになるまでに牌をとらなければならないなど、かなりスリ

リングなゲーム展開を楽しむことができる。また、牌を取っていくごとにポイントが加算されていくので点数を競いあうといった遊び方もできる。



○画面左下の点棒の数しかヒントは使用できないぞ

時間との戦い



○あせったら負けだよ。落ち着いて

天晴



○この子が成長していく

TOP8

RANK	SCORE	ROUND	NAME
1st	3420	2	GADE BOUY.
2nd	1440	1	NEO IAGENIC
3rd	1440	1	NEO IAGENIC
4th	1440	1	HUDSONSOFT
5th	1440	1	HUDSONSOFT
6th	1440	1	HUDSONSOFT
7th	1440	1	ALFASYSYSTEM

○高得点をとればハイスコア登録できる

パスワードで同じ面をいつでも

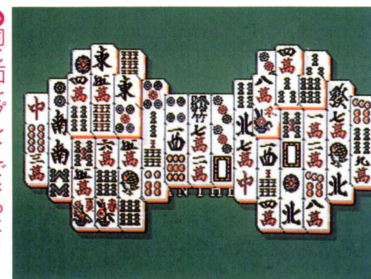
上海Ⅱではパスワードの機能がついた。パスワードをメモしておけば、現在プレイしている面とまったく同じ面がいつでもプレイで

きるの、自分が解いた面を他の人に解かせたり、牌が珍しい並び方をしたときに記念に記録するなどいろいろな遊び方ができそう。



○とっても難しい面を解いたら記録して友達にも解かせてみたらかうかな

○同じ面をプレイできるよー



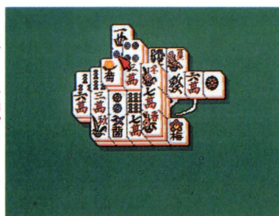
上海IIでは牌の配列は全部で6種類に増えた

前作では牌の配列は1種類だけしかなかったけれど、上海IIではどーんと増えて6種類になった。もちろん前作ですっかりおなじみの配列もちゃんとある。

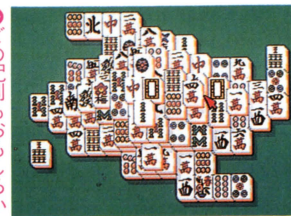
それぞれの配列にはタイガー、スコーピオン、モンキーなど動物

の名前がつけられている。いろいろな配列ができたことによって牌の取り方など、いままでの戦略が通用しなくなったので配列によってどのような取り方が有効なのか自分なりに編みだそう。キミはすべての配列をクリアできるか。

めざせ全配列クリア



どの配列もおもしろい



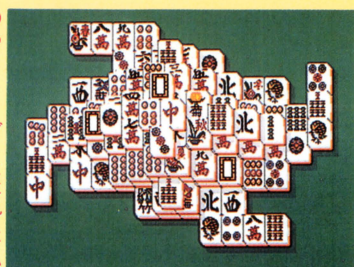
帝配列 タイガー

帝配列は卍型をしていて、見た目はなんとなく前作の配列を連想させる。難易度も難しすぎず易しすぎず、

ちょうどよいバランスになっているといえる。6種類用意されている配列の中で一番とっつきやすいだろう。

牌の取り方だが、まず上下左右の牌と山の上ののっかっている牌を優先して早めにとってしまいたい。特に左右にある牌と山の上ののっかっている牌はすぐ取らないと後々の展開に大きく影響してしまう。あとは、形を縮めるように取っていけばハマってしまうことは少ないはず。

あまりタイガーには見えない



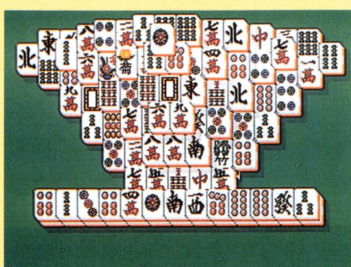
蠍配列 スコーピオン

蠍配列はなんとなくカッパを連想させる形をした配列である。前作の配列の下半分といった感じのこの配

列の難易度は帝配列よりも少し難しいといった程度だ。しかし、牌の取り方は今までと勝手が違ってくる。

取り方は画面上半分に大半の牌が集中して集まっているので、そちらを中心に右上、左上、そして山の上ののっかっている牌を取っていこう。一番下の1列は横に長く2段に積み重なっているのので後に残しておくとかっこいいことになるので、この部分もできれば早めに処理。

カッパみたいな形してるね



猿配列 モンキー

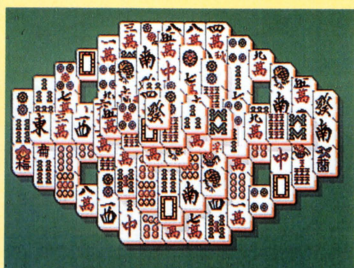
猿配列は一見すると牌がきれいに広がって取れる牌も多そうなので易しく見える。しかし、見るのと

プレイするのは大違いで、プレイするとゴチャゴチャした感じでどれが取れるのかわからなくなる。実際、

取れそうだけれども取れない牌が多いのだ。難易度でいえば6種類の配列の中で1、2を争う難しさなのではないだろうか？

牌の取り方はとにかく山の上と、左右から取っていくしかない。しかし、この先取っていく牌の位置関係を常に把握しないとハマってしまう。

さて、どこから手をつける？



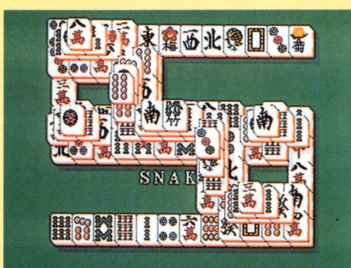
蛇配列 スネーク

くねっとした牌の並び方が正にスネークといった感じの蛇配列。この配列の難易度がどれくらいかという

のは難しい。というのも、この配列は一番最初の状態で取ることのできる牌が非常に少なく限られてしまっ

ているので、どのように取っていくか考えることがほとんどできないも同然。運の要素が大きい配列なので、楽勝のときと最悪のときとの差が大きい。しかし、逆に考えると取れる牌が限られているために何も考えずに取っていけばよいので、直感で取れる牌を素直に取っていこう。

ひえー、目がチカチカするー



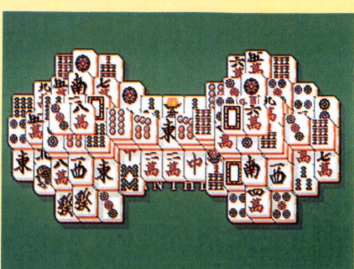
豹配列 パンサー

豹配列はまるで鉄アレイの様な形をしている。取れる牌が少ない様な印象を見た目からは受けるが、実は

取れる牌は多い。取れないだろうと思っていた牌が取れるといった場合によく出会うのだ。難易度でいえばおそらく易しい方に入らるだろう。

牌の取り方だが、この配列は山が2つつながった形になっているので片方の山から崩すといった方法もあるが、手詰まりになる危険が大きい。やはり左右の山からバランスよく取っていくのが利口なやり方で成功率も高い。

鉄アレイみたいな形だね



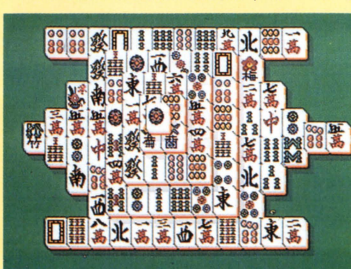
龍配列 ドラゴン

龍配列は前作とまったく同じ配列だ。なんとなく懐かしさを覚えてしまふ。難易度は6種類の配列の中で

一番難しいのではないだろうか。しかし、前作を究めてしまった人にとってはそれほどではないかもしれない。

取り方は、前作からの配列なので人それぞれの方法があるかもしれないが、基本に忠実に取っていくことにしよう。つまり、山の上、左右の上下、左右の中央を優先的に。全体的に形がバランスよく小さくなっていく様にと取っていけばハマる確率も低いだろう。

でもまた、これぞ元祖だね



NEW

鬼退治も楽しめる
PC初の将棋ソフト

将棋

初段一直線



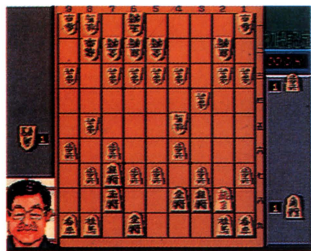
6月中旬発売予定
ホームデータ
6780円(税別)容量未定

子供から大人まで楽しめるようになっている

PCで初めての将棋ソフトが登場することになった。このソフトは、将棋を覚えたいばかりの人からある程度強い人まで楽しめるように、段階的にコンピュータの強さが選べるようになっている。

『最強の将棋ソフト』を主眼に開

発されたそうなので、コンピュータの棋力もなかなかのもの。さらに『将棋桃太郎』という楽しさいっぱいのお遊びモードや、人間同士で対戦する2Pモードも用意されているので、いろいろな楽しみ方ができるゲームになっている。



○PCでも将棋ソフトが登場



○桃太郎が将棋で鬼退治する

棋力に合わせてモード選択

対コンピュータのモードは、大きく分けると4種類になる。それぞれのモードの中でも、細かく難

易度が分けられているので、各自自分の棋力に合わせて、コンピュータの強さを選ぶようにしましょう。



難易度の違いは、コンピュータそのものの強さによって区分されているのに加えて、持ち時間の設定の違いで、プレイヤーの思考時間を制限したり、制限手数があらかじめ決められて、その手数以内で勝たないとクリアが認められないようになっていたりしている。

○この画面のとき、どのモードで遊ぶか選択

見た目もオモシロイ

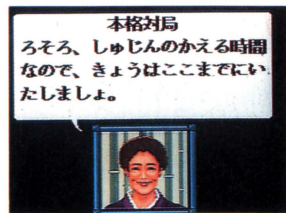
将棋ということで、単調で地味な試合展開を避けるために、ビジュアル的にも退屈しないような工夫が凝らされている。

将棋桃太郎では、対局以外のところで、まるでRPGやアドベン

チャーゲームでもプレイしているような場面が設定されているし、普通の対局でも、相手の表情などが指し手によって変化したりするので、対局とは関係ない部分を見ても楽しめる。



○演出がけっこう笑える



○何かやバイのかなあ?



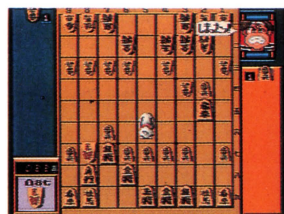
○対局相手の表情が指し手によって変わっていく



○一応、喜んでる表情だ。念のため



○長い時間考えていると画面上でも考える絵がでる



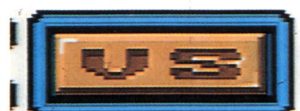
○将棋桃太郎の対局画面



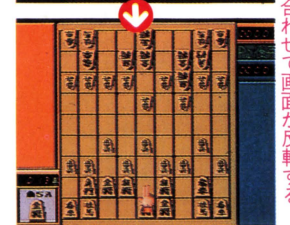
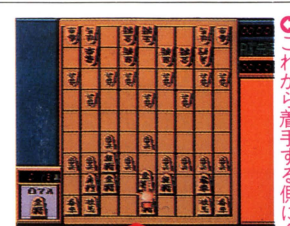
○名人戦対局の画面だ

2P対局も可能

コンピュータとの対戦だけではなく、人間同士の対局もできるようになっている。なかなか便利なのは、手番(次に着手する側)に合わせて盤面が入れ換わるというところ。つまり、一手指すごとに画面がさかさまになるのだ。これで、後手になったときのデメリットを解消するようになっている。



○人間VS人間のときはコレ



○これから着手する側に合わせて画面が反転する

初心者には将棋桃太郎

悪者の鬼たちを将棋で打ち負かすことによって鬼退治をする、というようなストーリー展開が楽しめる将棋桃太郎は、将棋を覚えただけの人を対象にしているモードだ。しかし、将棋以外の要素でも楽しめる部分がたくさんあるので、初心者ばかりでなく、誰にでも遊べるモードでもあるわけだ。



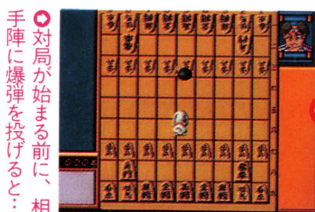
○人々を悩ませる鬼たちを将棋で打ち負かすという物語になっている



○このモード用のオープニング画面まで用意されているのだ

アソビの要素もいっぱい

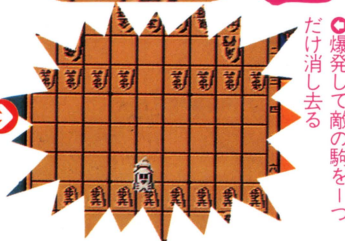
このモードでは、お供のイヌがプレイヤーの駒を運んだり、アイテムに「爆弾」なんてのがあるんだけど、これを使うと相手の駒を盤面から消し去ることなんかもできるようになっている。



○対局が始まる前に、相手陣に爆弾を投げると：



カーワルはイヌだ！



○爆発して敵の駒を一つだけ消し去る

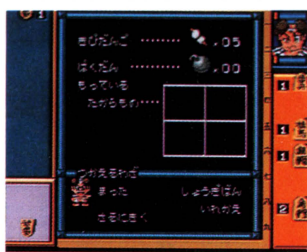
対局相手の鬼たち！



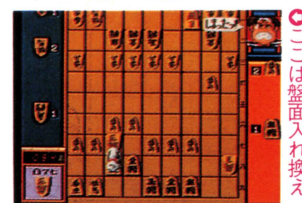
○相手となる鬼の面々。一見強そうだが、真相ははたしてどうだろう？

きびだんごを集めると…

対局中、きびだんごが飛び出してくるときがある。これを集めると、待たができた、ヒントを聞いたり、相手と盤面を入れ換えることまでできてしまう。困ったときに利用しない手はないが、後々のために無駄使いは避けるようにしよう。



○ランボタンを押すと、待ったなどの技を選択する画面に切り替わる



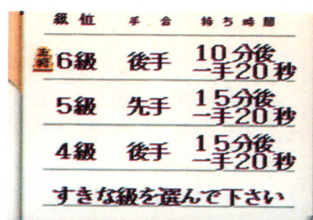
○サルが善手を考えて、自動的に自分の駒を運んでくれる

○ここは盤面入れ換え

本格的な対局を

将棋そのものを純粋に楽しみたいという人には、本格棋戦や初段認定戦、名人戦対局といった3つのモードが用意されている。

自分の棋力に合ったものを選択して、同じモードでほぼ勝てるようになったら、より強いモードで勝負するようにしよう。対局後は感想戦ができるようになっている。



○同じモードの中にも細かい設定が
※画面は開発中のものです。

手軽に対局を楽しむ 本格棋戦

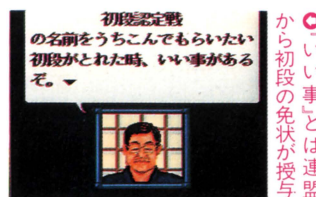
6～4級の人向け。あらかじめ持ち時間が決められていて、それを過ぎると、一手20秒以内で着手しなければならない制限時間がある。コンピュータの思考時間も短いので、手軽に将棋を楽しみたいときにはコレを選ぼう。



○腕があれば楽勝できる

将棋連盟のお墨つき 初段認定戦

このモードをクリアし、申請料を支払うと、なんと日本将棋連盟から初段の免状が授与される。連盟の免状は名人の署名入りなのだ。

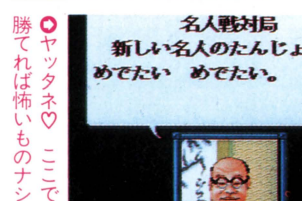
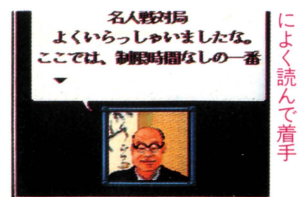


○『いい事』とは連盟から初段の免状が授与

○ちよつとミスれば負けてしまうぞ

じっくり腰を落ちつけて 名人戦対局

時間制限なしの1本勝負。大量の定跡や手筋をインプットしてあるので、手応えもかなりなもの。相手は大山15世名人がモデルだ。



○無制限なので、慎重によく読んで着手

○ヤツタネ♡ここでも勝てれば怖いものナシ



大好評

発売中

5月号

1980円(税込)

VHSのみ・
HiFi-STEREO・45min

2大特報

ファイナル
ファンタジー
サンダー
フォースⅢ
メガドライブ

特別企画

ぼくたちゲーセン野郎
AOU特報
NEO・GEO/戦場の狼Ⅱ/WGP

新作・ウルテク

超ウルトラ技
ドラクエスペシャル

- ファミコン 熱血高校ドッジボール部サッカー編
- ファイアーエムブレム
- ゲームボーイ レッドアーマー魔界村外伝
- PCエンジン ラストハルマゲドン/バルンバ
- メガドライブ 時の継承者ファンタシースターⅢ



徳間書店インターメディア



FORMATION SOCCER

フォーメーションサッカー
ヒューマンカップ'90

HUMAN CUP '90

完全データ
BOOK



選手データ目玉に全16カ国16チームを詳しく分析!!
選択を迷わないフォーメーションガイド付き

このデータBOOK の上手な活用法

さて今回、実際のワールドカップ開催と同時期に発売される「フォーメーションサッカー」を、十分遊びこなすために、この完全データBOOKを作成した。敵にしたチーム、自分が選んだチーム、そしてフォーメーションを分析するのに、この1冊を役立ててくれ。

実際のワールドカップも今年開幕!!

4年に1度開催されるワールドカップサッカーが、今年6月にイタリアで開催される。ブラティニ率いる強豪フランスが予選落ちするなど、開幕前から波瀾にみちている。注目

チームは、やはり地元のヨーロッパ勢。イタリアはもちろんのこと、有名選手の多いオランダ、そしてそれと対するイングランドも見もの。さらに西ドイツも底力を見せ、怖い存在になるかもなどなど楽しみは尽きないところだ。ちなみに残念ながら我が日本は予選落ちしてしまった…。

フォーメーションサッカーデータBOOKの見かた

チーム別に1ページに収め、見やすくまとめたこのデータBOOK。選手能力表を目玉に、それをグラフ化した総合カグラフや、そのチ

ームに勝つためのテクニックなど載せた。それぞれの詳しい説明をここでするので、まずはこれを読み、把握してから活用に入ろう。

勝つためのテクニック

ここでは、そのチームを敵にまわしたときの対策を記した。テクニックを中心とし、勝つために必要な要素をまとめた。

COMが用いるフォーメーション

これは、5つのフォーメーションの中から、リーグ戦の際に敵が使用してくるフォーメーションを記すとともに、その陣形の写真を添えた。また、そのフォーメーションでのプレイ中の写真も加えた。

国名・国旗・選手

そのチームの国名、国旗、選手のユニフォーム姿をここに表示した。さらにここでは、そのチームの特徴を簡単にまとめた文を載せた。

総合カグラフ

これはそれぞれの選手データの平均の上限、下限を出し、それを5段階に分けて、さらにチームごとの平均を出しグラフ化したもの。ランクはA～Eまでで、Aが最も優れていて、Eが最も劣る。

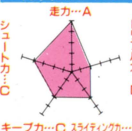
ENGLAND

COMが用いるフォーメーション

サッカーの国名であるこのチームイングランド。このチームから勝ち抜き戦も後半に入る。したがって、ここまでずんなり来ても、このチームのズバ抜けた走力にも関わらずプレイヤーも多いはず。バ

ッ

総合カグラフ



勝つためのテクニック

敵しいマークでバスカッた。典型的な縦横プレイのチームなのでマークを厳しくすること。つまり1プレイ時では操作選手の切り換えを多用しなければならない。敵がパスを受けたところを狙おう。

COMが用いるフォーメーション

スーパースター

このチームも守備型の陣型を使ってくる。攻撃するためには、フォワードとハ

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション											
走力	104	96	96	80	80	80	80	88	88	88	72
ドリブル	8	1	1	8	8	1	1	1	1	1	0
スライディング	128	128	128	128	128	255	255	128	128	128	128
キープ	128	128	128	255	255	128	128	128	128	128	128
シュート	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8

全フォーメーションを徹底分析!!



このゲームのタイトルの一部にもなっているフォーメーション。それだけに、ゲームのだいご味もフォーメーションに尽きるのだ。敵の性質を読んで、フォーメーションを組む。それによって戦略も様々。ここでは全5つのフォーメーションを詳しく分析してみた。

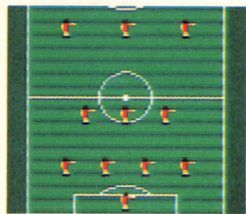


●選択が大切なのだ



●使いこなせばこんな画面も

4-3-3システム



フォワードとバックのバランスがとれていて、最も扱いやすくポピュラーなシステムである。3人のハーフバックを攻撃にも守備にも使える点が特徴だ。

2	1	3	
5		4	6
8	10	7	9
	11		

選手番号との対応

4-4-2システム



守りを厚くして、チャンス到来と同時に攻撃に転じるとい、守備型フォーメーション。リードしているときに、後半にのみ使うという方法には効果的だ。

	1		2
3	4	5	6
7	8	9	10
	11		

選手番号との対応

4-2-4システム

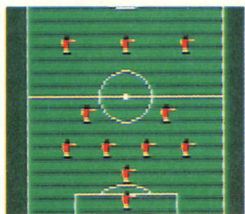


バック、フォワードともに4人を配置した、攻守どちらにも適したフォーメーションである。しかし「中盤を制すものはゲームを制す」というサッカーの格言には添わない。

2	1		4	3
	5		6	
8	10	7	9	
	11			

選手番号との対応

スイーパー

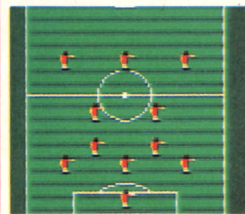


相手チームのフォワード陣が強力な場合に、フォワードを専門にマークする選手（スイーパー）を配置したフォーメーション。どちらかといえば消極的な陣形だ。

2	1		3	
	4		5	
8	6	10	7	9
	11			

選手番号との対応

サードバックシステム



相手チームのセンターフォワードをライト、レフトの両ハーフがマークし、ウイングを両フルバックがマークする、ディフェンスを完璧にしたフォーメーション。

	2	1		3
		4		5
		6		7
8		9		10
		11		

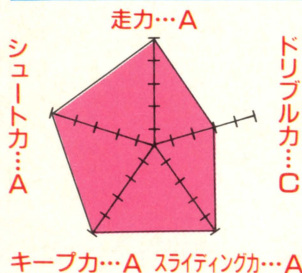
選手番号との対応

ITALY



優勝候補の筆頭に名前があがるのがこのイタリア。青いユニフォームは、伝統をほこるこのチームの強さの象徴。特に能力も劣った点がなく、したがって付け込むスキを見せない。敵にした場合は最後に現れる。

総合カグラフ



勝つためのテクニック

最強チームを相手にするには

ス/パ/リ/P/K戦に持ち込め。速いシュートを放つには①ボタンを押し、足がボールを蹴る寸前にもう1度①ボタンを押す。蹴る瞬間に押すのが近い程速いシュートが放てる。

○守りを固めて引き分けに持ち込め



○この瞬間に①ボタン

COMが用いるフォーメーション



4-3-3

ただでさえ、攻守とも整ったチームなのに3人も強力なハーフ陣をたててくるなんてヒドイ気がする。



○ハーフ陣が強力

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション	フォワード			ディフェンス							キーパー
走力	112	100	100	96	96	96	96	88	88	88	80
ドリブル力	24	8	8	6	6	4	4	4	4	4	0
スライディング力	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
キープ力	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255	255
シュート力	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15	15

BRAZIL



有名選手を多数出した、言わずと知れた南米のサッカー王国が、ここブラジル。ナショナルカラーがその

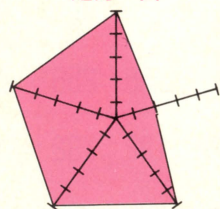


ままユニフォームに。力はドリブル力が劣るものの、その他の能力はすべてA。打倒イタリアの先陣をいく熱いチームだ。

総合カグラフ

走力…A

シュート力…A



ドリブル力…D

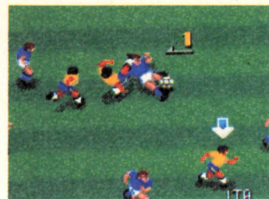
キープ力…A スライディング力…A

勝つためのテクニック

ディフェンスに穴がありそう

ディフェンス陣のドリブル力が低い分守りを固めている。弱点はそのドリブル力が低い点なのでディフェンスがドリブルをしているときにタックルの嵐をカマそう。

●ディフェンスが抜かれたら非常に危険



●タックルでうばえ

COMが用いるフォーメーション



サードバック

守りを固めた陣型を使ってくる。スライディング、キープ力ともに強力なだけに得点するのは至難の技。



●守りが固すぎる

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション	フォワード										
					ディフェンス						キーパー
走力	100	98	98	88	88	84	84	82	82	112	80
ドリブル力	8	6	6	8	8	4	2	2	2	2	0
スライディング力	255	224	224	224	224	255	255	240	240	255	224
キープ力	255	255	255	224	224	224	224	224	224	255	224
シュート力	15	14	13	14	15	9	8	8	8	8	28

HOLLAND

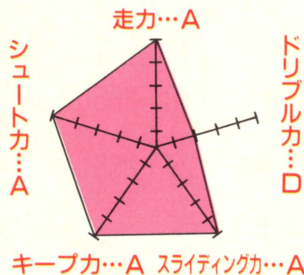


強豪チームが続く。渋めのジャージに身を包んだ、ヨーロッパの国オランダは、優勝候補の一角を担う。

ディフェンダーのスライディングのしつこさは天下一品。守りの堅さが売りの、堅実なチームだ。



総合カグラフ



勝つためのテクニック

敵陣にボールをたたき込み／

ディフェンスの能力がフォワードに比べて少々低い。つけ込むならここだ。シュートを敵陣に打ち込み、素早く敵陣に選手を殺到させボールをキープした選手にタックルだ。

● ボールを敵陣に蹴り込み突っ込み



● タックルをカメラす

COMが用いる フォーメーション



スーパ一

守備型の陣型とあなどるなかれ。これぐらいのチームになると陣型に関係なくガンガン攻めてくるのだ。



● カウンター注意

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション	フォワード				ディフェンス						キーパー
走力	104	104	88	88	88	88	96	96	96	96	80
ドリブル力	8	7	7	4	8	8	2	2	2	2	0
スライディング力	192	192	255	255	255	255	255	255	255	255	0
キープ力	255	255	255	255	255	255	192	192	192	192	16
シュート力	14	14	13	14	15	9	8	8	8	8	28

U.S.S.R.

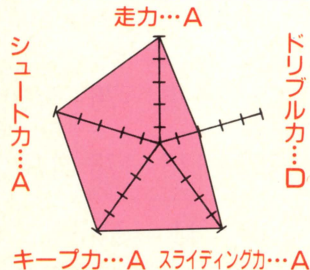


東欧のこのソビエトもあなどることのできない強豪チームである。真っ赤なユニフォームがグリーンを駆



ける姿は威圧さえ感じるほど。力はオランダさえも凌ぐ実力を持ち、ボールのキープ力においては全チーム中1、2を争う。

総合カグラフ



勝つためのテクニック

防御力が高いがキーパーが穴か？

防御力はオニのように高い。フォワードは少々劣る。そこでドリブルで敵陣に持ち込みパスをまわしてゴールに接近。キーパーのボールキープ力が低いことに注目。

○パスをまわしてディフェンスをほんろう



○ドリブルを駆使

COMが用いるフォーメーション



4-2-4

このチームの選手は皆キープ力が高い。その上フォワードが4人もいる陣型だからゴール前は要注意。



○守りを固める

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション			フォワード								
							ディフェンス				キーパー
走力	96	88	88	96	104	104	100	100	100	100	88
ドリブル力	7	6	6	7	8	8	2	2	2	2	0
スライディング力	192	192	192	192	255	255	255	255	255	255	0
キープ力	255	255	255	255	255	255	224	224	224	224	10
シュート力	14	13	13	14	15	9	8	8	8	8	28

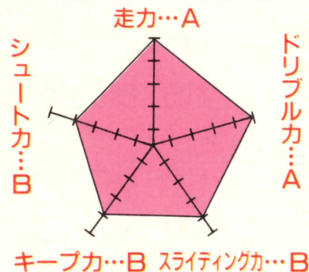
ARGENTINA



ブラジルをも凌ぐ勢いの南米のアルゼンチン。個人技主体のこのチームは、全体的に見れば恐るにたらないが、1名ズバ抜けた能力を持った選手がいるため、優勝も十分ありえる。この選手番号もがチームのカギを握っているようだ。



総合カグラフ



勝つためのテクニック

パスワークで相手を抜け！

なんと言っても中盤にマラドーナがモデルの選手がいる。走力がゲーム中最高なので振り切れないだろう。パスワークでここを抜きディフェンス陣もかわれゴールを狙え。

このパスワークがポイントだ



だがマークもキツイ

COMが用いるフォーメーション



4-4-2

ハーフを4人も揃えた陣型だ。対戦するときには、同じ陣型をとってハーフをマークすることを忘れずに。



中盤が勝負だ

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション			フォワード								
						ディフェンス					キーパー
走力	84	84	84	96	128	96	104	104	104	104	80
ドリブル力	8	8	8	6	64	6	4	4	4	4	0
スライディング力	176	176	176	224	255	224	176	176	176	176	176
キープ力	176	176	176	255	255	255	176	176	176	176	176
シュート力	13	11	11	11	15	11	11	11	11	11	11

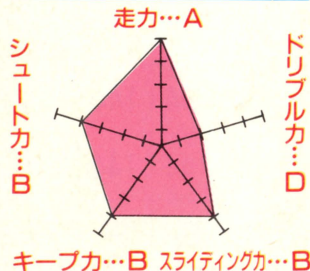
WEST GERMANY



ヨーロッパ屈指の実力を誇るチーム西ドイツ。ヨーロッパサッカーの特徴である、パスをつなぐチームプレイの味がよくでているチームでもある。そのため、飛び出た能力を持った選手はいないが、まとまりがあるのが特徴だ。



総合カグラフ



勝つためのテクニック

組織力には組織力で対抗だ！

選手の粒がそろっており中盤は特に良い選手を配しているの、ここが壁になる。パスワークの上手下手がモノを言うだろう。ここを抜けばドリブルで持ち込める。

●敵がタックルに来たらすかさずパス



●そしてドリブル

COMが用いるフォーメーション



4-3-3

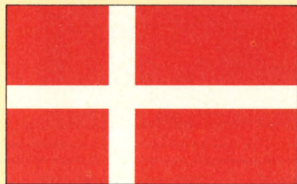
フォワード、ハーフ陣ともキープ力があるので、対戦するときは、守りを固めた陣型がベターだろう。



●確実なタックル

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション			フォワード								
							ディフェンス				キーパー
走力	96	88	88	96	100	100	96	88	88	96	72
ドリブル力	6	6	6	6	7	7	4	2	2	2	0
スライディング力	160	160	160	160	255	255	160	160	160	160	160
キープ力	224	224	224	224	255	255	160	160	160	160	160
シュート力	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10	10

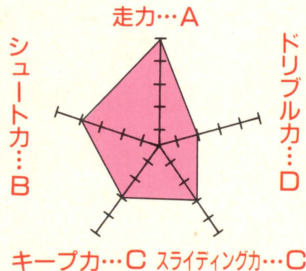
DENMARK



北欧唯一のチームデンマークは、紅白のシマ模様のユニフォームがシンボル。能力がー風変わっているチームで、スライディング、キープ力が全員まったく同じ数値であり、さらに、走力だけが非常に優れている。



総合カグラフ



勝つためのテクニック

中盤でのパスワークがポイント

キープ力が高めだが、ドリブル力は低いのでボールをうばうのはそれ程苦にならない。だが、スライディングがしつこいためパスを多用すること。ディフェンスは穴だ。

○このスライディングをさけてパス



○防御網をかくぐれ

COMが用いるフォーメーション



サードバック

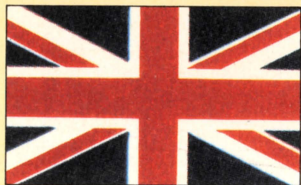
完璧にディフェンスを固めたフォーメーションだといえる。こちらもフォワードを強化して戦おう。



○バックスが堅い

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション	フォワード				ディフェンス						キーパー
走力	80	80	88	88	88	88	96	96	96	96	72
ドリブル力	6	6	4	4	4	4	1	1	1	1	0
スライディング力	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144
キープ力	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144	144
シュート力	10	10	9	9	9	9	9	9	9	9	9

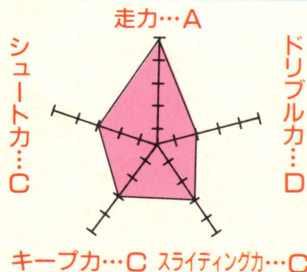
ENGLAND



サッカーの母国であるこのチームイングランド。このチームから勝ち抜き戦も後半に入る。したがって、ここまですんなり来ても、このチームのズバ抜けた走力に面くらうプレイヤーも多いはず。パスワークもかなり上手い。



総合カグラフ

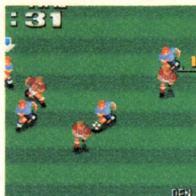


勝つためのテクニック

厳しいマークでパスカットだ

典型的な組織プレイのチームなのでマークを厳しくすること。つまり1プレイ時では操作選手の切り換えを多用しなければならない。敵がパスを受けたところを狙おう。

○この厳しいマークがボールをうばうコツ



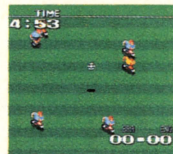
○それタックルだ

COMが用いるフォーメーション



スーパード

このチームも守備型の陣型を使ってくる。攻略するためには、フォワードとハーフの連携プレイが大切。



○パスワーク注意

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション	フォワード				ディフェンス						キーパー
走力	104	96	96	80	80	80	80	88	88	88	72
ドリブル力	8	1	1	8	8	1	1	1	1	1	0
スライディング力	128	128	128	128	128	255	255	128	128	128	128
キープ力	128	128	128	255	255	128	128	128	128	128	128
シュート力	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8

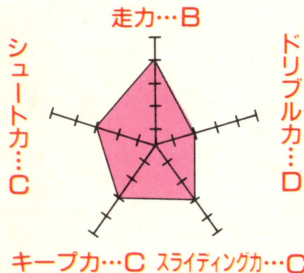
SPAIN



南欧の雄、スペインは、ユニフォームのようなその国の派手なイメージとは別で、ごちゃまわりしていて、気落ちしてしまう。まとまってバランスはとれているが秀でたところはとくにない。勝ち抜き戦前半戦の最後のチームだ。



総合カグラフ



勝つためのテクニック

早いツプシがころばぬ先のつえ

フランスを撃破できたなら、それ程強い相手ではないだろう。だが平均的なシュート力はフランスより上なのでゴール前では注意がいる。早めのタックルで防止しよう。

○中央を越えてきたら
特に注意



○ボールをうばえ

COMが用いる フォーメーション



4-2-4

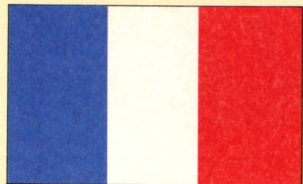
わりと防御力のないチームのくせに、大胆にもハーフを薄くしている。弱点はその中盤だ。



○弱点はハーフ陣

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション	フォワード				ディフェンス						
											キーパー
走力	84	80	80	72	72	72	72	72	72	64	32
ドリブル力	6	4	4	6	6	2	2	2	2	2	0
スライディング力	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112
キープ力	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112	112
シュート力	8	7	7	7	7	7	7	7	7	7	7

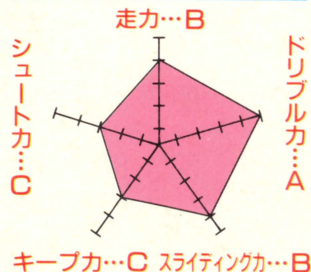
FRANCE



フレンチブルーのユニフォームが
素敵なこのチーム
は、勝ち抜き戦前
半戦に登場するチ
ームの中では、最
も手強いといっても言い過ぎで
はない。ヨーロッパのチームに
は珍しいドリブル力の強さは、
上位チームにも引けをとらない。



総合カグラフ



勝つためのテクニック

パスを使ってボールをまわせ

中盤の5番の選手はプラティニのような
でマークを忘れないように。また、ここを抜
いてもディフェンスがしつこくタックルして
くるのでパスを使ってボールをまわそう。

○パスワークを多用し
てボールをキープ



○マークも忘れずに

COMが用いる フォーメーション



4-4-2

ハーフ陣を強化した陣型
を使ってくる。ドリブル力
もAランクに位置してい
るので確実なタックルを。



○こいつ要マーク

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション	フォワード				ディフェンス						キーパー
走 力	80	72	72	72	116	72	80	80	80	80	64
ドリブル力	6	6	6	8	56	8	2	2	2	2	0
スライディング力	96	96	96	96	255	96	224	224	224	224	96
キープ力	96	96	96	255	255	255	96	96	96	96	96
シュート力	7	6	6	6	15	6	6	6	6	6	6

URUGUAY

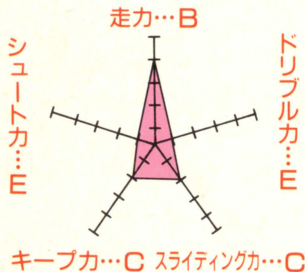


南米の新星ウルグアイは、小型のブラジルといった感じた。というといかにも強そうに感じてしまうが、

実際は小粒が揃ったチーム。南米特有の個人技を使ってはくることが、低いドリブル力から見て恐れることはない。



総合カグラフ



勝つためのテクニック

タックルをかわしドリブル多用

中盤のタックルがうるさいがここを抜ければなんとかなる。仮にボールを取られても、取り返すのはあまり苦労しないだろう。ドリブルで持ち込もう。

この中盤のタックルをうまく切り抜ける



うまい返すのは楽だ

COMが用いるフォーメーション



4-3-3

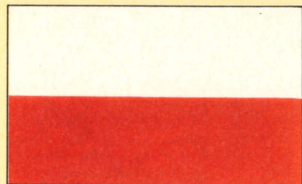
基本的なフォーメーションを使ってくる。対戦するときは、中盤を固めておけば、大丈夫だろう。



攻めは強力だ

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション			フォワード								
						ディフェンス					キーパー
走力	88	80	80	72	72	88	88	72	72	72	32
ドリブル力	6	4	4	1	1	1	1	1	1	1	0
スライディング力	80	80	80	80	80	255	255	80	80	80	80
キープ力	255	224	224	80	80	80	80	80	80	80	80
シュート力	7	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5

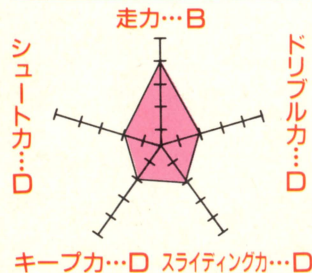
POLAND



勝ち抜き戦で、
2番目に登場する
ヨーロッパのチー
ムがここポーランド。能力を見ると
他のヨーロッパチ
ームのデンマーク
やイングランドの予告編的存在
といった感じた。敵にした場合
は、注意を必要としない。



総合カグラフ



勝つためのテクニック

ディフェンスの壁を破ればOK

サードバックを使い守りを固めてはいるもの
のボールのキープ力はたいしたことがない
ので恐れることはない。ただディフェンスの
タックルが少々しつこいのでパスでいなせ。

○パスでいなすもよし
振り切るもよし



○すぐ取り返せる

COMが用いる フォーメーション



サードバック

ハーフ以降のボールのキ
ープ力が弱いため、こうい
う守備型の陣型を取らざる
をえないのかも知れない。



○いやなタックル

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション	フォワード				ディフェンス						キーパー
走 力	80	80	76	76	76	76	72	72	72	72	32
ドリブル力	8	8	4	6	6	4	1	1	1	1	0
スライディング力	64	64	64	64	64	64	112	112	112	112	64
キープ力	255	255	64	64	64	64	64	64	64	64	64
シュート力	8	8	4	4	4	4	4	4	4	4	4

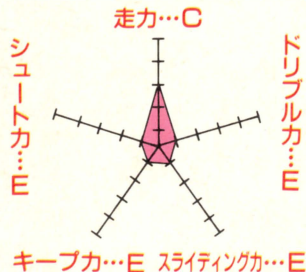
YUGOSLAVIA



ヨーロッパのチームではあるが、その組織力を恐れることはない。この地方のチームの特徴である足の速さが平均以上な他は、すべて最低ランクという情けない能力値だ。勝ち抜き戦で初めに登場するヨーロッパチームではあるが。



総合カグラフ



勝つためのテクニック

カウンターに注意して改めまくれ

スーパーである10番の選手のタックルこそしつこいがすぐにボールをうばい返すことができるだろう。この選手を抜いてシュートをガンガン放て。カウンターに注意。

●敵陣に切り込んだらシュートをあびせろ



●スーパーをかわせ

COMが用いるフォーメーション



スーパー

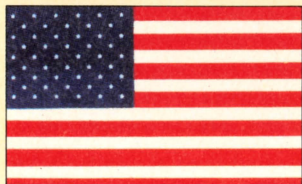
このスーパーを置いた陣型には訳がある。それもそのはず、ここのスーパ一のタックルはA級だ。



●彼が守りの中心

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション	フォワード					ディフェンス					キーパー
走力	64	64	64	56	56	72	72	72	72	88	○
ドリブル力	4	4	4	○	○	○	○	○	○	○	○
スライディング力	48	48	48	48	48	128	128	128	128	255	48
キープ力	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48	48
シュート力	4	3	3	3	3	3	3	3	3	3	3

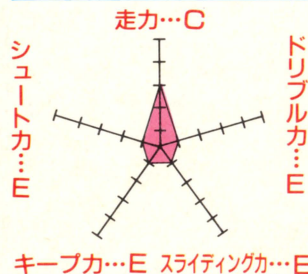
U.S.A.



北米唯一のチームであるアメリカは、サッカーは得意としないらしく、このゲームでも勝ち抜き戦ではこの位置にとどまっている。能力を見ても、特筆すべき点はなく弱小チームの典型的パターンだ。日本の良いライバルか。



総合カグラフ



勝つためのテクニック

中盤を制圧しボールを持ち込め

1、2番がアメリカでは力がある選手だがそれも知れたものだ。が、この2人にボールがまわるとカウンターを食う恐れがあるので、中盤からボールを出さないようにすればよい。

○カウンターだけは食ってはイケナイ



○取られたら取り返せ

COMが用いるフォーメーション



4-2-4

弱いくせに攻撃型の陣型を使っている。こちらは中盤のハーフ陣を強化した陣型を使えば、イチコロだ。



○油断しなければ

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション	フォワード				ディフェンス						
	キーパー										
走力	72	72	48	48	48	48	48	48	48	48	48
ドリブル力	6	6	4	4	4	4	0	0	0	0	0
スライディング力	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
キープ力	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32	32
シュート力	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2	2

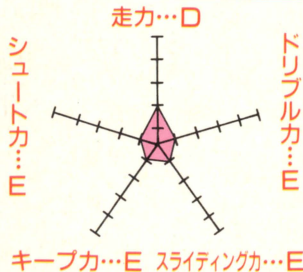
MEXICO



中南米のこのチームメキシコは、このゲームを始めるときの恰好の相手だ。と言いきれるほどに能力は低い。なぜこのゲームに名を連ねられたのか不思議。このチームに対する場合、敵は油断だ！つた。



総合カグラフ

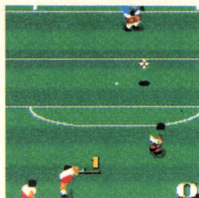


勝つためのテクニック

キーパーからのパスをうばえ

中盤に少々力がある選手がいるが大したことはない。なんと言ってもボールのキープ力が一番あるのはキーパーなのだから…。中盤を押さえキーパーからのボールを取ろう。

○このボールを必ず取るようにしたい



○ガンガンシュート！

COMが用いる フォーメーション



4-4-2

一応、守備重視の陣型を使っているのだが、はっきりいって、フォーメーションが役に立っていない。



○とにかく打て！！

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション			フォワード								
					ディフェンス						キーパー
走力	48	48	48	48	56	56	40	40	40	40	○
ドリブル力	4	4	4	4	○	○	○	○	○	○	○
スライディング力	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16	16
キープ力	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	16
シュート力	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1

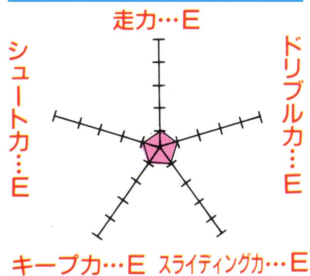
JAPAN



実際のワールドカップでもアジア予選で予選落ちとなった日本。このゲームでもすべてが最低値という悲しい能力値になっている。アジア唯一のチームだが、このゲームが日本のものでなければ、絶対に違う国になっていたはずだ。



総合カグラフ

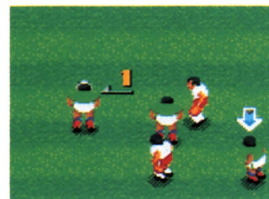


勝つためのテクニック

ケアレスミスが一番恐いだろう

はっきり言ってキーパーからの出球をうばいドリブルで持ち込みシュートを打ちまくれば、そのうちゴールできるだろう。と言うほどに弱いチームだ。猫でも勝てる。

も楽しいものだよ
タックルをかわすの



軽い足ならしチーム

COMが用いる フォーメーション



4-3-3

ここまで弱いチームだったら、こちらはどんなフォーメーションで対抗してもOK。パスの練習に使える。



練習にならない

選手データ	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11
ポジション			フォワード				ディフェンス				キーパー
走力	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0
ドリブル力	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	8
スライディング力	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
キープ力	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1	1
シュート力	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0	0



MONTHLY
PC Engine
FAN

5月号

とじこみ付録

©HUMAN

Faerie Dust Story

CD-ROM²

迷宮の エルフェネ

「アイドルゲーム」と呼ぶにはおもしろすぎる。



Tomomi Nishimura

「アイドルゲームじゃつまらない。」この大胆なコンセプトをもとに、フルアニメーションによるアイドルのキャラクター化で、過去のアイドルゲームと一線をひく。「西村知美」本人と綿密な打合せを行ない、彼女のイメージを豊かな創造力と高度な技術で完璧に描き出す。冒頭のビジュアルシーンでは、アニメ化された「西村知美」が「眠り姫」を歌い踊る。フィールドタイプのRPGのようにキャラクターを操作して進めるアドベンチャーとしては新しいタイプのゲームを中心に、さらにシューティングやパズルゲームなどを盛り込んで何倍も楽しめる。全てに新しい、まさにファンタジーストーリーの世界へ。

「違う」と感じたらこのブランド。

1990.3.31 クオリティ宣言

株式会社 日本テレネット

〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159

制作：新日本レジャーソフト株式会社



LASER SOFT

DEATH BRINGER



この物語は、あなたが体験するもう一つの人生である

臨場感あふれる画面構成。遠くから敵を表示する3Dシーン。

アニメーション処理で展開、シミュレーション形式の2D戦闘シーン。

キャラクターの能力をプレイヤーが創るスキルシステム。

約15分にもおよぶ壮大なビジュアルシーン。

キャラクター同士の会話も肉声で楽しめる話題のRPG。

企画・制作/株日本テレネット 株講談社経営総合研究所

デスブリンガー

定価7,200円(税別)

4月27日発売予定

新作を超えた名作。

Torigawa

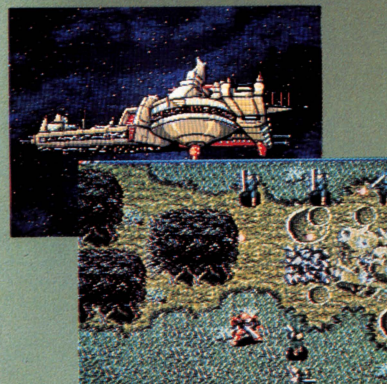
壮絶なストーリーが展開する近未来戦争アクション!



企画・制作/株日本テレネット 東芝EMI株

ファイナルゾーンII

特殊武装兵器 N. A. P に身を固めた5人の戦士、ボウイ、ヴェルター、ハンセン、ハンナ、モモコ。バズーカ、バルカン、ロングセイバーなど、それぞれ独自の装甲・兵器を持ったメインキャラを操作して、天才科学者ロイマン率いる秘密組織ZODSの陰謀を打ち砕け! キャラクター選択システムによりゲームの難易度をプレイヤーが決定。いく通りものゲームプレイが可能。リアルなバトルシーンが君を本物の戦場へと誘う!



定価6,780円(税別)
絶賛発売中



バトルアクションの頂点を極めた剣と魔法のドラマ。



ゴールデンアックス

多彩な攻撃バリエーション。個々のキャラクターの攻撃パターンは、30種類以上。度肝を抜く魔法攻撃。レベルアップとともに過激さを増していく痛快さ。一人一人にストーリーを用意、オープニングやエンディングも違ったビジュアルシーンが楽しめるリアル・アクションゲーム。



定価6,780円(税別)
絶賛発売中

この春発進!

スタッフ大募集! ■プログラマー ■CGイラストレーター ■ゲームデザイナー ■サウンドクリエイター
月給18万円~30万円 出来高100万以上 開発部 福島までTEL/

ユーザー・ホットライン 03-268-1268 045-784-2800 ゲームの内容に関する質問には、右記の専用電話でお答えします。ユーザーサポート・ダイヤル 03-268-1157(毎週 月、木、土・15~18時)

発売元

RENO
Renovation Game

株式会社 日本テレネット
〒182 東京都新宿区東五軒町1番2号 片岡ビル TEL. 03-268-1158

絶賛発売中!

SHOW 撃波
震えるゲーム革命

感動に出会う ビジュアル Visual RPGの旅へ

コスミックファンタジー

・冒険少年ユウ・

RPGに求めている夢。
ストーリーを見て、聞くことができれば、どんな感動を味わえるのだろうか。
CD-ROM²はまさにファンタジックなRPGを実現させてくれた。
「ビジュアルRPG。」 生き生きと語りかけるキャラクター。
壮大なストーリーを彩る高度なグラフィックとサウンド。
素晴らしいビジュアルシーンと想像を絶するビックなスケールのゲーム。
手にした者の心に忘れられない「名作」の誕生!!

希望小売価格 6,780円(税別)

好評発売中



ドラマチックに戦う!!
エキサイティングな
アクションゲーム。

希望小売価格 6,780円(税別)

RED ALERT

レッドアラート

25面にもおよぶ多彩なステージ。次々と課せられる困難な任務。的確な状況判断と戦略がなければ戦えない。さらに、豪華キャストの声優陣と重厚で迫力のあるビジュアルシーンがドラマを盛り上げる。CD-ROM²ならではの臨場感にあふれた演出とゲーム密度で味わう本格派。CD-ROM²はキミのパワーと頭脳に挑戦する。

お詫び

コスミックファンタジーは、諸般の事情により発売日が遅れておりましたが、〈3月30日発売〉となりました。みなさまに大変ご迷惑をおかけしましたことをお詫びいたします。今後も、さらに創作活動に力を入れてまいりますので、何卒よろしくお願いいたします。

株式会社 日本テレネット



〒162 東京都新宿区東五軒町1番9号 片岡ビル TEL.03-268-1159

制作: 新日本レジャーソフト株式会社

LASER-SOFT

全世界でシリーズトータル60万本以上のベストセラー・ゲームソフト!



WHERE IN THE WORLD IS CARMEN SANDIEGO®

カルメン・サンディエゴを追え! 世界編

©1990 BRODERBUND SOFTWARE, INC. ©1990 PACK-IN VIDEO

遂にCD-ROM 2
3月下旬
発売!!

プロローグ

カルメン・サンディエゴと彼女一味は、国際盗賊集団である。その手口は巧妙を極め、しかも逃げ足が速いとされているのでインターポールも手を焼いている。

そして……

月曜日 午後5時

「彼は不快な電話のベルにたまたま起こされた。」

「おい、起きろ! (なんてこたえた。)

「たまたま、インターポールから電話があった。」

カルメンの一味が現れたらしい。」

「で、目星は付いているのですか?」

「詳しいことは事務所ですら。」

「OK! ポス、それじゃ急いでそちらへ向かいます。」

「まったく捜査の進め方について説明することにはしよう。カルメンとその一味は、30か国の都市のどこかに隠れている。君の任務は、間込みで得た情報を分析して犯人を追跡し、逮捕することだ。もちろん、逮捕には逮捕状が必要だ。

情報は都市で聞かすといいたいだろう。解らない言葉が出てきたら、コンピュータの辞書を使うと教えてくれるだろう。また、都市の地理が解らなくなるときには、**データベース**をアクセスすると正しいことが解る様になっている。

情報が揃ってきたら、インターポールのコンピュータにインプットしたまえ、逮捕状が発行されるだろう。

各都市に到着すると**BGM**が流れてる。捜査に疲れたら、気休めに聞けるのもいいだろう。

とりあえず君には「ルーキー」のラングが与えられている。君の犯人逮捕の記録に従ってランキングが上がりていくだろう。ラングは5段階だ。

「ルーキー」を目指して頑張ってくれ。では、健闘を祈る。」



辞書

このソフトは業界初のバイリンガルモード(2カ国語)を採用。日本語・英語の2つのモードでゲームを楽しむことができます。

(辞書使用は英語モード時のみ)

データベース

業界初のデータベースを搭載。各国の国民・地理・政治・経済その他について調べることができます。

(データベース使用は日本語モード時のみ)

BGM

BGMは国内トップクラスのスタジオオデデジタル録音したものを使用。作曲はCF界の大家 板沢潤。本作品の為に書き下ろされた全32曲は、36チャンネルPCMレコーダーをフルに使い、登場する世界各国のイメージを豊かな感性でサウンド化。



株式会社 パック・イン・ビデオ
株式会社 パック・イン・ビデオPCソフト部
中央区銀座6-13-16 銀座ウォールビル6F TEL.03-5565-8732

PVCD-0001 価格7,200円(税別)

単純括難解究極遊戯。



4月13日発売
税別標準小売価格5,800円



あの「上海」がCD-ROMで登場。「上海II」となってまた君をパズルゲームのとりこにするぞ。牌の配列は帝・蠟・猿・蛇・豹・龍の6パターン。頭脳フル回転で全面クリアしろ。実戦モードで挑戦すれば興奮度はさらにパワーアップ。君は闇の中の龍に勝てるか。

©1989 ACTIVISION INC. Source code for video arcade system designed by Sun Electronics ©1989 Sun Electronics ©1990 HUDSON SOFT under license from MEDIAGENIC original game design by Brodie Lockard



帝配列

蠟配列

猿配列

蛇配列

豹配列

龍配列



全世界・手中
これは、こんなでもないヤツがやってきた！
あの『スーパー大戦略』の頂点を極めた、
ROMで大変身・新登場！

勝つか負けるか！？

キミは一国の司令官となり軍隊を指揮する。

戦略方法は君の腕次第だ！



戦闘シーンは大迫力のリアル
ファイティングスクリーン！

敵部隊接近から戦闘までをリアルに表示。



シミュレーションゲーム

SUPER大戦略

スーパードイセンリヤク

©1988 SYSTEMSOFT CORP.

- PCエンジン版オリジナルのオープニング&エンディング。
- CD-ROMならではの画質&グラフィック。
- 戦略マップは55種類。
- 生産タイプは28種類。
- 世界各国の主要兵器121種類以上。
- 64×64ヘックスのワイドなマップエリア。
- 1プレイヤー最高48ユニットまで生産可能。
- プレイヤーはコンピュータと人間合わせて最高4人。

バラエティー豊かな戦闘パターンをいろいろに組み合わせ、独自の戦略、戦術で全世界を君の手中に！

思わずわうだわ動いちゃった。



ゴール

パワー全開！激走するライバルたちをぶっちぎれ。栄光のチェッカー・フラッグが見えた。ゴールラインまでトップで爆走。



スタート

スターティング・シグナルがブルーに変わるやいなや、破壊的なエキゾースト・ノートを轟かせながらスタート。



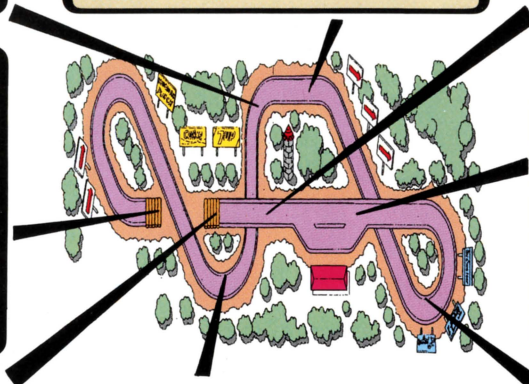
ジャンプ台までの助走コース

目の前にジャンプ台が迫ってきた。アクセルを目一杯踏みこんでシフト・アップ。スピード・メーターは最高時速の244km/hを指している。



着地

方向をコントロールしながら見事着地。バウンドしながらシフトアップ。



直線コース

パワー全開。激走するライバルたちをぶっちぎって一気にトップに躍り出る。



ジャンプ台

ランバー(丸太)のきつい登り坂を一気に駆け上がりジャンプ。一瞬、目の前からコースが消え、バギーカーは宙を跳ぶ。



左コーナー

絶妙のステアリング・テクニックを駆使して悪路を走破。インに入り込むようにしながら左カーブをクリア。



ヘアピン・カーブ

244km/hまでたたきこんだギアをシフトダウン。急カーブで車体にGがかかる。パワードリフト走行の技の見せ所だ。



©SEGA/アスミック1990

ヘビィな悪路、ライバルたちの熾烈な妨害。そして、バラエティに富んだコース。かつて、これほど苛酷なレーシング・ゲームがあっただろうか？アーケード版で超人気のゲームがついにPCエンジンで登場する。めざすはオールNo.1。キミは勝ち残れるか!?

1990年4月13日スタートよっ!!

定価¥6,900(税別)

アスミックテレフォンサービス.....
☎03-235-5903(PCエンジンソフト)☎03-235-5619(ファミコンソフト)☎03-235-5902(メガドライブソフト)

Asmik  株式会社アスミック



エリア3までを変形マップで攻略

常識を破った360度攻撃や変幻自在のスクロールなど、いままでにない楽しさが味わえる新感覚のシューティングゲームを思いっきり楽しみながら攻略しちゃおう

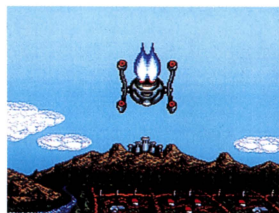
バルンバ



4月27日発売予定
ナムコ
6800円(税別)4メガ

360°ワールドを突破しDr.ドツペルの野望を砕け!!

ジェームズ飛田(バルンバを操る、本ゲームの主人公)みたいな特殊能力なんかなくても、ちょっと慣れてしまえば誰にでもこのゲームの楽しさは味わえる。とにもかくにも、まずは基本中の基本を押さえておくことにしよう。



○なによりも楽しそうと発進せよ!!

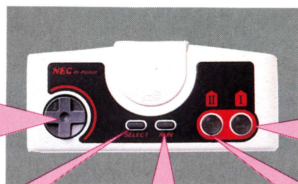
操作に慣れるのが一番カンジ

マイシッパ・バルンバを操るには、パッドのボタンをすべて使わなければならない。こればかりは慣れるしかないのだ。理想的な

のは、1つのボタンにつき指1本を対応させること。複数のボタンを1本の指で操ろうもんなら、たちまち指がつってしまうぞ。

方向キー

マイシッパ・バルンバを8方向に移動させる。このへんは、まだ普通だ



セレクトボタン

バルンバの武器をチェンジするのに使用。1回押す度に武器が変わる。親指で押すのが扱いやすいと思われる

ランボタン

バルンバの砲台の向きを反時計回りに回転させる。セレクトと同時に押すとポーズがかかる。人差し指がいい

①ボタン

砲台を時計回りに回転させる。順番からいって当然これは薬指になりますね

②ボタン

ショットボタン。押しかたは武器によって様々。中指で押すのがいいと思う

決め手になる武器を温存しよう

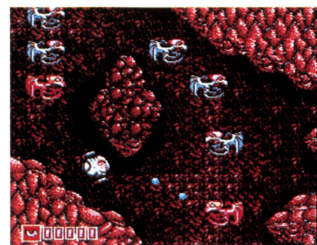
バルンバの武器は4種類。パワーボール(以下、単純にボールとする)を取ることでそれぞれがパワーアップするわけだが、ボールを取らずに連射していると逆にパワ

ーダウンする。ゲームをやり込んでいくと、どの局面でどの武器が必要なのかがわかってくるから、その武器のパワーアップに重点をおくのが勝利への道だ。

バルカン	ナパーム	シールド	レーザー
フルオート連射の使い易い武器	さく裂弾。障害物でも貫通する	弾として飛ばすことも可能だ	言わずと知れた貫通弾。2連射

敵の攻撃パターンを覚えてしまえ

このゲームでは、ボスキャラを含めたすべての敵キャラクタの出現場所、攻撃パターンがほぼ一定だ。最初はドギモを抜かれるような思いをさせられたボスキャラの攻撃も、慣れてくれば次の動きが容易に読めるようになる。やり込めばやり込むほど先に進めるぞ。



○覚えていれば先手がとれる

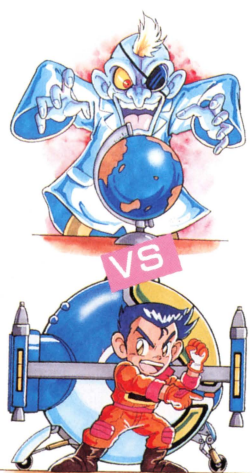
エリア1 / フロートアイランド

抜けるような青空と白い雲の下、バルンバの戦いが始まる

エリア1のフロートアイランドは未来都市。これといって強い敵も出現しないし、ボールも大量に手に入るから、このエリアだけですべての武器を最強にできる。先のエリアのことも考えて、しっかりパワーアップしておこう。



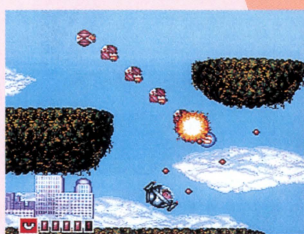
○んじゃま、とにかくいってみっか



スパロー&キャリービット

大量に飛んで来る赤色のベンは画面下で待ち構えて撃ち落とそう。ボールを取るときは小刻みに動くようにして、4種類の武器を満遍なくパワーアップさせるのがいいだろう。スパローとキャリービットの混合攻撃だが、スパローを倒しても何の得にもならないので、ライフを隠し持っているキャリービットのみを狙い撃ちだ。

○これは大サービス。ありがたくボールをいただきます



○敵の攻撃は大したことないので、画面下にバルンバを固定してバリバリ撃とう



スタート

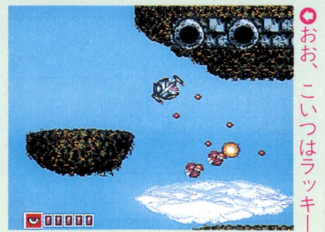
スパロー&ベン

まずはスパローを撃ち落としてパワーアップ。ヘタに射撃方向を変えたりせずに、右方向に固定したまま移動しながら攻撃するほうがいい。ベンの編隊は、なるべく画面右端で倒すこと。そうすれば、自分の好みのパワーアップを獲得するチャンスが増すからだ。

○ベンとはちょっと頭をつかって戦え

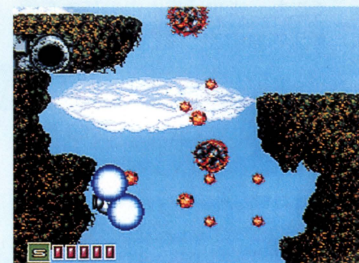


○おお、こいつはラッキー



ガンダンの大群

スクロールが縦に変わると、ガンダンが炎を撒き散らしながら降ってくる。ここはやはり、武器をシールドにチェンジして左側にへばりついているのが一番の安全策だ。バルカンレーザーが最高レベルになっているなら真正面から戦いを挑んでもいい。倒すと、かなりの高確率でライフを出すぞ。



○こんな便利な武器、ヨソにはないぜ

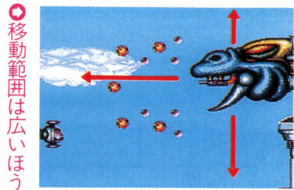
エリア1 ザコキャラ			スパロー			ベン			デスピオン			キャリービット		
エリア1のザコキャラは弱いヤツが多いけれど、数で攻めてくるケセランには注意。			ザコ中のザコ。編隊で真っ直ぐに飛来する			編隊を組んであらゆる方向から現れる			地上をノロノロ動きながら弾を吐く			ピョンピョン飛び跳ねるので狙いにくい		
ライフ			ライフ			ライフ			ライフ			ライフ		
30			1			1			3			13		
ガンダン			ボーキラ			トーター			回転砲台			ケセラン		
上から降ってきて炎をバラ撒く。カタイ			高速で飛来し、止まると弾を撃ってくる			デスピオンとほぼ同じだが、少しカタイ			回転しながら狙いもせず弾をバラ撒く			ジワジワと追ってくる。大量に出現する		
ライフ			ライフ			ライフ			ライフ			ライフ		
30			7			7			8			1		

中ボス

バラゴ

弱点	ライフ
口	50

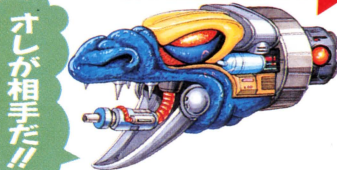
最初の中ボス、バラゴの弱点は口だが、開いているときにしかダメージを与えることができない。本体(?)から離れて、しばらくすると画面左に突っ込んでくるので、真正面にはいないように。シールドを使わなくても、こいつの吐く弾は余裕でかわせるはず。△ダ弾を使わずに倒したいものだ。



○移動範囲は広いほう

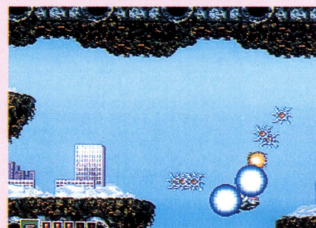


○とりあえず、どの武器で戦っても勝てる。まだエリアーだもんね



回転砲台&ケサラン

回転砲台はバルンバを狙って弾を撃ってくるわけではないが、ケサランはどこまでもしつこく追いかけてくる。両者とも、シールドで触れるようにして倒そう。デスピオンを倒してライフを回復して、大ボスに備えろ。



○たまに、シールドとシールドのド真ん中を抜けてくるやつがいるので安心しきってはいけなげ

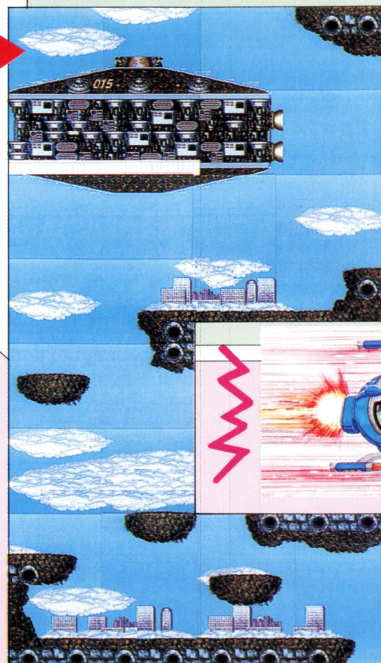
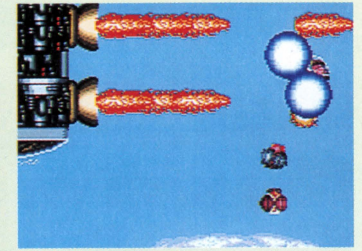
ポーキラ&ファイアー

バラゴを倒したら、すぐに上に移動。射撃方向を右に固定して、ポーキラに備えよう。倒すと必ずボールを出す。あせって取りにいくと後からくるヤツに体当たりをくらうので、タイミングを見計らって前に

出ること。ファイアーは、シールドを装備しておけば、ほとんど安全に通過可能。3匹いるトーターのうち1匹はライフを出す。後ろから出現するポーキラはボールを出す。回収するのがちょっと難しい。



○動きは単純だけど、カタめた
○くどいようだけスゴイ武器だ



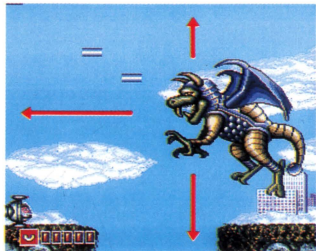
○ポーキラを倒するのが早すぎるとボールが取れないし、生かしておくで弾の数がすごい。どうしよう

大ボス

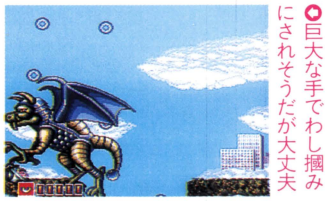
マタンゴ

弱点	ライフ
尻尾	100

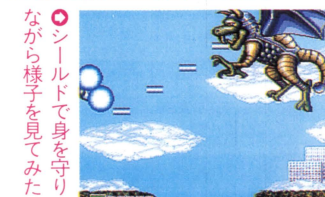
大ボス、マタンゴには実は安全地帯がある。それは、画面左下。ここにいればマタンゴの出す弾はまったく届かないし、体当たり攻撃からも逃れることができる。身の安全が確保できたら後は攻撃するだけなのだが、弱点である尻尾を狙い撃ちするのは意外に難しい。武器をパワーダウンさせたらマタンゴが上下に移動中は手を出さずに、止まったとき、体当たりしてくるところを狙って弾を撃ち込むことだ。



○デカイ図体のくせに身軽に空を飛ぶマタンゴ。一定の周期で同じ動きを繰り返す。左下が安全地帯だ



○巨大な手でわし掴みにされそうだが大丈夫



○シールドで身を守りながら様子を見てみた



○この角度でレーザーを撃てば効率良くダメージを与えることができる。マタンゴが動き始めたら、撃つのをやめて、次に止まるまで待とう

エリア2/レイク

吸い込まれそうな青い湖で、
なぜかカニと戦ってしまう

その名のとおり、水中が舞台のエリア2。水中だけあって浮力がかかるため、方向キーをニュートラルにしておくとバルンバが勝手に上へ浮かんでいってしまう。右手に続いて左手の指までつってしまいそうなエリアだ。



レイク
エリア

○空の次は水の中に挑戦。バルンバに不可能はない

レイジー&グリーグ

中ボス、ビッグアンコウに勝ったらマップ後半に突入。まずは、フラフラと漂ってくるレイジーを倒して武器のパワーを充填しておこう。しばらく進むと、またもやグリーグが浮かんでいる。しかも、前半より格段に数が多い。早めに前に出ておいて、後ろに逃げ場を確保しよう。



○巻き込まれるとイタイ



○レイジーは逃げ場を確保しよう



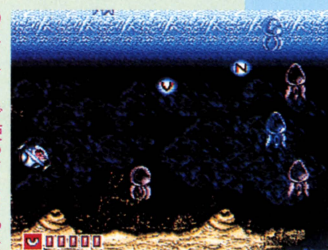
○数が多いので誘導が難しい

A

クラーケン&グリーグ

スタートするとクラーケンの大群がやってくる。多少、上下に揺れてはいるものの、右から左へ真っ直ぐに移動するだけなので、適当に弾をバラ撒いて始末しよう。グリーグは、弾を撃ち込んで破壊するよりも、誘導して自爆させたほうが弾の節約になる。

○武器を充填させてもらった



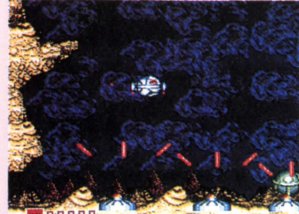
○数もそんなに多くないし、誘導して自爆してもらおう



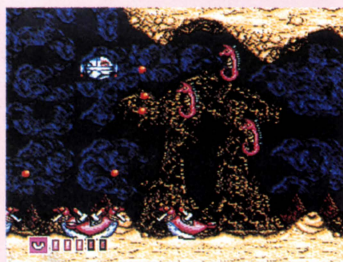
ダックイ&レイジー

3方向に弾を撃ってくるダックイがクセ者。できるだけ画面上部にいて、広がった弾と弾の間から攻撃だ。レイジーもやってくるが、こちらは後回しにしてダックイを全滅させるのを優先しよう。海底を這ってくるアーシーは出現するなり倒してしまうのが最も安全なのだが、ライフを

出すものも混じっているの、少し引き付けてから撃つのもいいかもしれない。後半にはスモーキー(赤)もやってくるので、画面上部にいたほうが混合攻撃を避けるのが簡単だ。



○これはヤバイ。どう逃げるか？
○アーシーが邪魔で逃げ場が...












スモーキー(青)

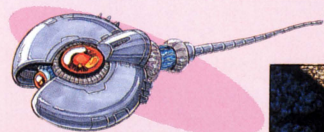
スモーキー(青)の編隊が2度襲ってくる。そのうち、1番目の編隊の左上のヤツがライフを出すので逃がさずに弾を撃ち込もう。浮力がかかるので画面中央で敵の弾をかわすのは非常に困難。上か下に張り付いて、スモーキー(青)が出現する以前に射撃方向を固定しておくといい。そんなに難しい場所ではないのだが、前もって知っていないと余計なダメージを受けやすいのだ。

○いかん。ライフが逃げる



○素早く攻撃しないとダメ

エリア2 ザコキャラ 弾を撃つキャラクタが多く ってくる。高速で移動する スモキーが要注意キャラだ。	クラークン  ライフ 1 ゆらゆらと漂 ってくる。い わゆるカモだ	グリーグ  ライフ 16 水中機雷。パ ルンバカ近付 くとき自爆する	アネム  ライフ 9 3方向に弾を 撃つツイソギ ンチャク風砲台	デストガニ  ライフ 5 レーザー状の 弾を撃つヤツ もいる
レイジー  ライフ 2 エイ風。こい つも典型的な ヤラレ役だ	ダツカイ  ライフ 9 アネムよりも 長い弾を3方 向に撃つ	スモキー  ライフ 青…5、赤…2 竜の落ととし 子風。赤と青の 2種がいる	アーシー  ライフ 5 アシカ風。ま たは、水中版 デスビオンか	ウツボニアス  ライフ 6 ゆっくりと移 動し、弾を沢 山吐いてくる



クラークン&アネム

クラークンは後回しにしてアネムを全滅させることを考えよう。アネムを残しておく、クラークンが出したボールを回収できない、という悲しい事態になりかねない。敵弾の来ない斜め上か、横から攻撃だ。



この位置ならば浮力で上に上がってしまっても、なんら問題はない

バリバリ倒していたらライフが出た。そうか、こいつが持っていたか

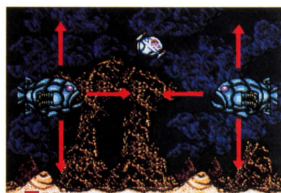
中ボス ビッグアンコウ

弱点 口
ライフ 80

実は、このエリアの大ボス、バラカスよりもずっと強い。大切なのは、正面では戦わないことと、左のヤツに集中攻撃を浴びせて先に倒すこと。右を先に倒すと、左を倒した際に出るライフがスクロールアウトされやすいのだ。



突っ込んでくることもあるので怖い



いきなりハサミ討ちにあってしまう。うーん、卑怯なり



とにかくくっついていこう

倒したらAに

ウツボニアス

レイクエリアの最後を飾る(?)ザコキャラがウツボニアス。前後から現れ、かなり大量の弾をバルンバ目掛けて撃ってくる。倒したところで、ライフはおろかボールすらも出さない、戦ってパワーを減らすより、シールドを張ってひたすら耐えるのがいいかも。



まずは後ろから出現。数が少ないうちに成仏してもらわなければマズイ



今度は前から。撃て撃て



完全に遅れをとった。こうなったらシールドに頼るしかない

大ボス バラカス

弱点 目
ライフ 240

一見すると、ものすごく強そうだが、案外モロイやつである。画面端で、目を目掛けてひたすら撃つ。横と上に青いレーザー状の弾を撃ってきたら、海面近くを左右に往復するハサミに当たらないよう、バラカスの頭をやすめる感じで反対側に移動する。同じことを繰り返していれば、いつの間にカ勝っているはずだ。注意しなけれ



左右にだけ移動



目を狙って撃て!!

ばならないのは、反対側に移動する際に浮力のために浮いてしまい、ハサミに触れてしまいがちなことだ。浮力を計算に入れて、慎重な操作を心掛けよう。



砲台の向きを変えながら反対に移動だ



左右は逆になったけれど、基本的には同じことをすればいいわけだ

エリア3/マウンテン

美しい空を背景に、いよいよ戦いもし烈になってくるぞ

火山が舞台。前半は主に右上に進む斜めスクロール地帯が続く。中ボスを倒すと今度は火口を下降する過酷な下方スクロールへと展開がかわる。敵キャラのライフもかなり高めになって、パワーアップした武器が必要になってくる。



○湖の次は山だ。もう、なんていそがしいんだろ

ボルキャノン

無数のボルキャノンが飛んでくる。シールドを使っても正面からの直撃は防げないので、弾切れの少ないバルカンで立ち向かうのがいい。ヘタに射撃方向を変えたりせずに、左右に移動しながら撃ちまわろう。ボルキャノンはそのほとんどが画面右上から飛んでくるから、画面右下は比較的安全。ここにへばりついて、やり過ごすという手もある。



○この角度に固定しておくとなんていいだろう

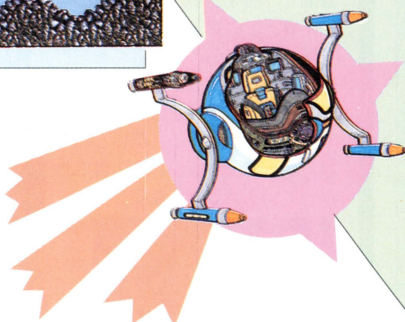


○こんなでかいのに当たりたくない

スタート

エリア3 ザコキャラ

エリア3ともなると、ザコキャラの耐久力(ライフ)も高くなっている。なお、表中、モンキーブレインのライフについては、撃つと弾になるものが10、ライフを出すものが30になっている。



斜めスクロールに入るとボルキャノンの数は減るが、山沿いにスネイチャーが設置されている。破壊すれば必ずボールを出し、残しておくくと死ぬほど厄介なのでスネイチャーの弾が飛んで来ない斜め下の死角から早めに攻撃して壊してしまおう。早めに壊しておけば、ここでも自分の好みの武器を/パワーアップさせることが可能だ。



○ボルキャノンはあまり気にしないほうがいい

モーグ&ライオンヘッド

最初の山肌を登りきると、後ろからライオンヘッドがやって来る。画面下で待ち構えておいて、一気にケリをつけよう。次のライオンヘッドが来る前に、2匹のモーグを始末。ふたたび左下に移動してライオンヘッドに備えよう。とにかく早めにラ

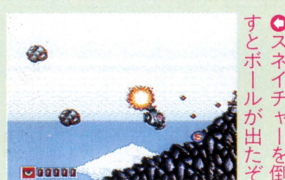
イオンヘッドを倒しておかないと、モーグとの混合攻撃になってしまう非常につらいものがある。モーグは、頭を出して弾を吐く姿勢のときにしかダメージを与えることができないから、タイミングよく攻撃して、ムダ弾を撃たないように気をつけたい。



○ばかめ、下が隙だらけだぜ

○いまのうちにモーグを倒せ!!

スネイチャー&ボルキャノン



○スネイチャーを倒すとボールが出たぞ



○背景がキレイなエリアだけれど見とれているヒマなどない

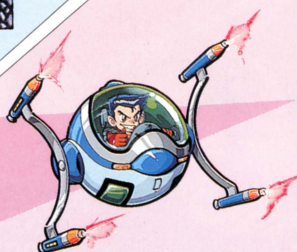
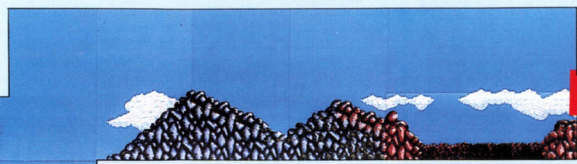
ボルキャノン		いわゆる火山弾。スピードは2種類ある	ライフ	2
スネイチャー		1方向と、3方向に弾を撃つ2種がある	ライフ	16又は26
ライオンヘッド		巨大な弾を連射する。赤いヤツはカタイ	ライフ	青...33、赤...81
モーグ		モグラ風。顔を出すと同時に弾を撃つ	ライフ	11
バルガルー		キャリービットと同じ動きだが弾を連射	ライフ	21
モンキーブレイン		弾になるヤツとライフを出すヤツがいる	ライフ	10又は30
パンク		近付くと破裂して4方向弾になるフグ	ライフ	9
バタバタ		ジワジワと迫ってくる肉厚の蝶々(?)	ライフ	2
モッシュ		ダンゴ虫風。動かないのはボールを出す	ライフ	11
ドラゴンバット		2編隊が同時に出現。カタくて厄介	ライフ	緑...10、赤32

バルガルー&バング&バタバタ

バルガルーの動きは、エリア1のキャリービットと同じ。着地点を狙い撃ちしよう。バングは自爆する前にこちらの弾で撃ち落とせばボールをだす。バタバタはケサランよりカタイので、シールドではなくバルカンで撃とう。



○なんとも珍妙な取り合わせである



難関!! 下スクロール地帯

エリア3の難しさはこの部分にある。敵の出現パターンを覚えられない限り、ノーダメージで抜けることは不可能だろう。武器をシールドにして、ひたすら敵との接触だけを避ける作戦が無難だろう。



○全滅させるのは難しいから、シールドを使って逃げまくりよう



○どちらか片方の編隊だけを狙い撃ちだ



○バルンバに向かって来るわけではないので、ライフを出すヤツだけを倒そう

○大ボス・ギューマとの対決を前に、この部分でシールドとレーザーを強化しておくと、グッと楽になる

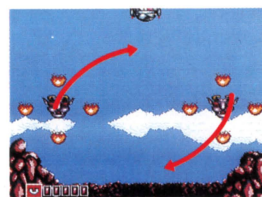
中ボス

ギューズ

弱点
全身

ライフ
本体150、炎100

時計回りに回転するギューズとは追われるよりも、むしろこちらが追い掛けながらナバームをお見舞いしてやると意外なほどあっさり勝てるぞ。ナバームをパワーアップしておくのがお薦めだ。



○時計回りに回るので

○ナバームで、こんがり焼いてあげよう。食えるかな?



○倒すとライフを出す。消えたりしないから落ちて取ろう



○炎を破壊するとボールになるんだけど、そんな余裕はまずない

大ボス

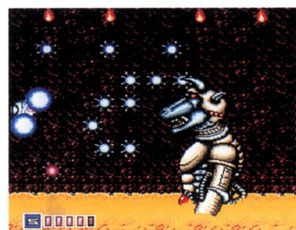
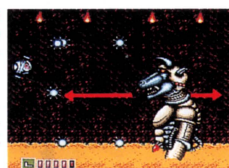
ギューマ

弱点
ヘソ

ライフ
180

画面下の溶岩(?)には触れてもダメージを受けないが、吹き出す炎は画面下でさく裂するので、そのときは近寄らないように。ギューマの吐く弾をシールドで消して、炎に気を付けながら素早く反対側に移動。すぐに武器をレーザーに変えて攻撃しよう。その際、真横から攻撃するよりも、少し上にながって斜め撃ちで攻撃したほうがダメージを与えやすい。

○ゆっくりと左右に移動するだけだ



○このタイミングを逃がさずに反対側に素早く移動するのがコツだ
○大量に吐き出してくる弾はシールドで防ごう。素早い武器の切り換えができるように

○動きが遅いので、弱点のヘソを狙うのは難しいことではない。武器はやはりレーザーを選択するのがいいだろう



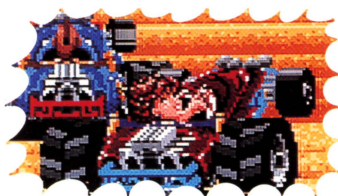


全米から集まったスピード狂達を相手に
アップダウンの激しいコースで展開する
バトル。オールNo.1になるために全9ス
テージを攻略だ!!

4月13日発売予定
アスミック
6900円(税別) 4メガ

アーケードの興奮をPCエンジンで再現

体感ゲームとしてアーケードで
大人気のあのパワードリフトがつ
いにPCエンジンでプレイするこ
とができる時がやって来た。アッ
プダウンの激しい悪路のコースを
4駆バギーで駆け抜ける!! あの
興奮をもう一度再現できるのだ。
バギーは、ドリフト、ジャンプ、
スピン、転倒など迫力あるアクシ
ョンを展開していく。また12人も
いる個性的なドライバーからマイ
キャラを選択する。キャラは他車
を抜いた時に様々なガッツポーズ
をきめたり、追い越されるとガッ



○敵車を抜くたびに決めポーズ
カリしたりして表情豊かである。
これだけの魅力あるこのゲーム、
ただべらぼうに走るだけではレ
ースを勝ち抜くことはできない。レ
ースに勝つにはどうすればいいの
か? この記事を読めば、それは
すぐ解決してしまうだろう。

上位3位に入賞で次ステージへ

このゲームは全部で9ステージ。
各ステージでは5周回って3位以
内に入賞することができれば、そ
のステージはクリア。そして次の
ステージへ進むことができる。し
かし、4位以下の場合はゲームオ
ーバーになってしまう。

○ジャンプが上手く決
まったら、抜きかえした



○レース前に9分割画面
にコースの全体図が出る



○抜かされたら悔しがめるキャラ



○波瀾だらけのレース
だったか最後には1位
を獲得したぞ



○クリアするとボーナス点が加算



○キャラは12人の中から選
ぶことができる

○個性豊かなキャラと大迫
力なレース展開がたまらな
い魅力

©アスミック / Licensed by SEGA

全9ステージの攻略ポイントを解説

各ステージは砂地、丸太、石畳の路面による急カーブやアップダウン、ジャンプ台で構成されていて難関だらけである。そして強力なライバルが11人。この状況のな

かで3位以内に入賞しなければ、次のステージに進むことができない。全ステージ共通の攻略のポイントとしては、スタートダッシュと素早いコーナリングである。

スタートの混戦を抜け出せ!!

全9ステージを通じてスターティンググリッドは4番手の位置である。スタート直後の混戦に巻き込まれると順位を落としてしまうことがあるのでスターティングシグナルが青になる前からアクセルを押しっぱなしにしてアクセル全開で発進しよう。Lowでは144km/hまでひっぱれば!!



○スタートは4位の混戦に巻き込まれやすい



○素早い加速で敵のいないラインへ



○スタートダッシュが決まって1位

コーナーで速くなければトップになれない

コーナリングはブレーキやエンジンブレーキを使って、少しずつスピードダウン。ハンドルは時には微妙に、時には一杯切る。カーブの終わりが見えてきたら徐々にアクセルをオンしていく。カーブの前の減速はブレーキを使ってもよいが、ギアをLowにダウンしてカーブに入った方が速くコーナーを走れるし、立ち上がりも速い。



○比較的緩いカーブではブレーキをかけて減速するのがよい

エンジンブレーキだ



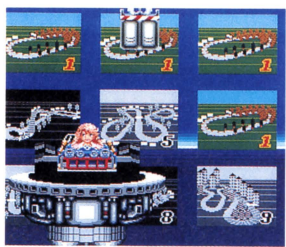
○ぎりぎりまでねばって



○シフトダウンしてコーナーを攻める

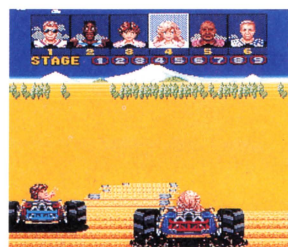
STAGE 1

ステージ1はスタートダッシュが一番のポイントである。アクセル全開でスタートした後のHigh



○ステージは単純な右回り

へのシフトアップのタイミングは144km/hを越えたあたりがベストである。しかしこのゲームではスピード表示が出ない時がある。そんな時は画面上にキャラ表示部分が降りてくる瞬間をねえ!!



○この位置をキープするんだ

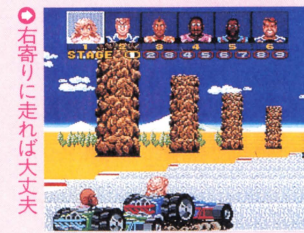
コーナーを全力で

このステージのコーナーは単純である。コーナーは右回りだけであるので右側を走っていればコーナーでも減速する必要もなくアクセル全開



○急上昇のコーナーだ!!

でクリアすることができる。しかし、前方に敵車がいれば右側にラインをとることができないときにはムリをしないで充分減速してコーナーを回ろう。ほぼ最高速の状態で行ける。



○右側に走れば大丈夫

スタートダッシュで先頭に

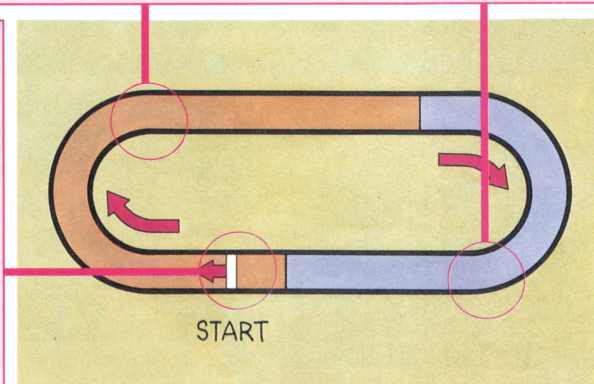
スタートは一気にコーナー中央に進み他車のいないラインを走れ。その後は右にラインをキープすること。



○スタートしたら敵車のいないラインを



○敵を一気にパス。これで自分の走りができる



STAGE 2

緑の平原と青い空。テキサスを思わせるような岩山がバックのステージ2は、初級コースではあるが、スタートをミスると少々つらい。S字と最終コーナー後の長いストレートがポイント。またこの辺でブレーキングとエンジンブレーキの練習をしておくのもいいだろう。コーナーを190km/h位でまわれるのと、まわれないのとでは後々違ってくるぞ。

ブレーキがエンジンブレーキか？

減速するには2種類の方法がある。一つはブレーキングで、もう一つはエンジンブレーキだ。ブレーキングは高速ギアのままコーナーをクリア

○これが、ブレーキングだ



できるのが、エンジンブレーキはコーナーをクリア後の立ち上がりの良さがそれぞれの利点だ。どちらが良いかはいちがいには言えないので、自分にあつた方を使ってもいいし、両方を上手く使うのも手だ。

○ハイ、エンジンブレーキ



S字をうまく抜けろ

ステージ2ではS字が登場する。入口付近で思いっきりイン側を突っ込めば、ほぼ直線でいけるぞ。

○Highのまま強引にインを突くのだ！



○直線的に走るのでタイムロスが少ない



最終コーナーの立ち上がりが勝利の秘訣

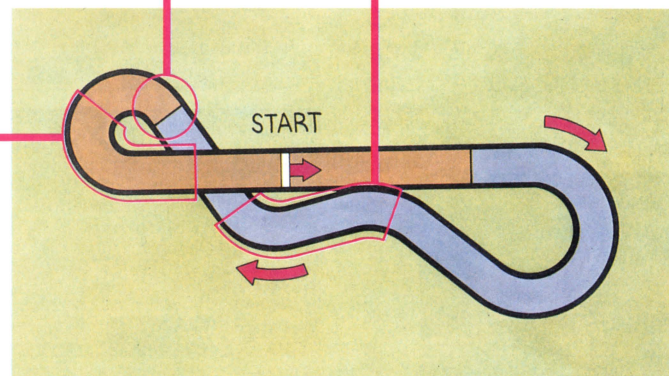
最終コーナーは、敵がいる場合、減速が必要。コーナー中腹回りでHighにすれば勝負できるポイント。



○ギリギリまでHighで突っ込み、すぐにLow



○走行ラインが中央に寄ったらHighに



STAGE 3

美しい夕焼けがバックのステージ3は少々手強い。スタートで3位以内をキープ出来れば楽勝であるが、そうでなければ苦戦を強いられるステージだ。大きいミスがなければまず問題はない。右下のコース図で短いストレートに見えるところはきつい上りのカーブになっているので注意。

とにかくこのステージは、前半のヤマだ。気を抜くな！

出足が大切

スタート直後の混戦に巻き込まれるとピンチ。HighとLowを巧みに使い、混戦状態から上手く抜け出せ。



○スタート後の混戦で弾かれるな

ヘアピンは巧みに減速して衝突を避ける

これから先もちょうくちよく現れるヘアピン。かなりカーブがきついので、どうしてもスピードを落とす必要がある。ただ、減速が不十分だとすぐにコースアウトしてしまうので、思いきって強めのブレーキングをす



○このヘアピンは高低差がありコーズの先が見づらい

るか、シフトダウンでベストラインを突いて立ち上がりを素早くシフトアップさせてクリアするのが無難だろう。但し、ギアをLowにする場合、140km/h以下でHighにしてもなかなか加速しないので注意が必要。

○ヘアピンをクリア。だが次のコーナーがすぐ手前に



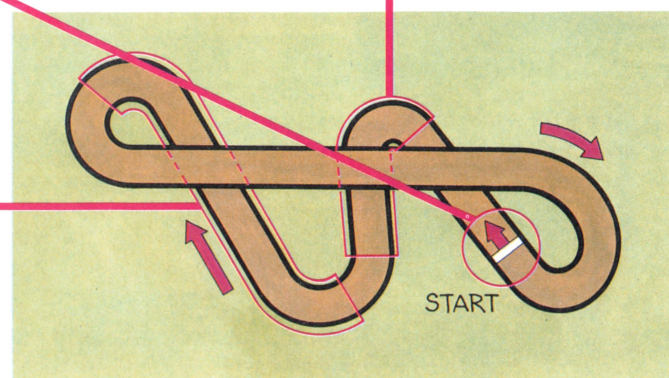
シフトダウン後の素早いシフトアップ

この上りカーブは、コーナー手前でインを突きLow。坂の中腹でHighにすれば、簡単に抜けられるぞ。

○インを突いてLowにし、ラインをキープ



○この鉄柱が見えたら、シフトアップ



STAGE 4

バックの夜景がきれいなステージ。この面あたりになってくると敵車もかなり速くなってきているので、油断は禁物。スタートで2~3位をキープしていれば、カーブ等でポジションアップのチャンスが巡ってくるはずだ。コース中ごろにある丸太の上では、敵車との接触に注意したい。あとは、周回遅れの車を上手くパスできるかどうかが鍵だ!!

転落に注意!

ここで接触するとすぐはじきとばされて、転落してしまい易い。混戦のときは要注意!!



◎ここでは転落&激突に注意せよ

スタートで2~3位をキープ

スタートしたら、右カーブのコースのほぼ中央をキープするような感じで走って3位を右側から抜き、今度はアウト側から、コースから出な



いよう小刻みにブレーキングをしながら、左側から2位を抜く。そして、1位の後ろにつけて橋の上の左カーブでインを突けば1位を取れるはずだが、接触などの失敗をするととてもない結果になってしまう、1位はおろか入賞も危なくなってしまう。また、失敗する確率も結構高い。腕に自身のない人は無理をせずに2位をキープすることを心掛けたほうが無難だ。あとは、1位の車に食い下がり、チャンスを待つ1位を狙おう。

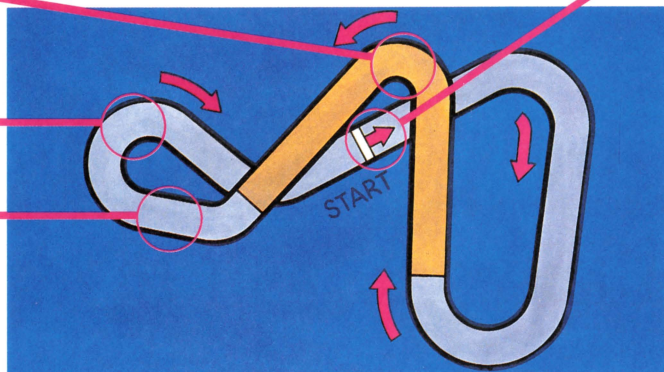
◎橋の前では安全なポジションを...

パワードリフトで駆け抜けろ!

ここの大きな右カーブでは、丸太橋を下りるときに右側のインに寄っていれば、ドリフト走行でノーブレーキでまわることができ、周回遅れをパスすることができるポイントとなるので、覚えておくに役立つだろう。しかし、進路が見づらいので注意を。また、敵が自分のねらっているライン上にいるときは無理なので、場合にに応じて判断をして欲しい。



◎インぎりぎりからだドリフト走行でフルスピードで曲がることのできるぞ!!



STAGE 5

いよいよジャンプ台が登場する。スタートでミスるとジャンプ台でコケるはめになる。スタートでは、2位の車の後ろまでいって3位の車を右側から抜き、その後、コース右側の路肩から車体が半分位出る感じでインを攻めて、コースに戻れば2位をキープできるはずだ。



◎どこかでみたことがある看板

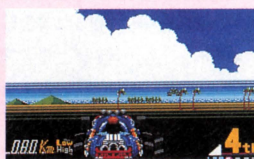
また無理をせずに3位スタートでも、1位は狙えるのでその場に応じて判断して欲しい。

ジャンプはスピード次第!

迫力のあるジャンプはパワードリフトのワリの一つだ。ジャンプするためには、最低160km/hは必要で

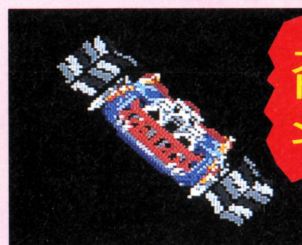
ある。それ以下だと転落し大きなタイムロスとなってしまう。だから、ジャンプ前には敵との接触は絶対に避けなければならない。安全に飛べるラインを確保しよう。

失敗例



◎げっ、このスピードでは...

◎160km/h以下だとこのような結果に!!



ズドン

成功例

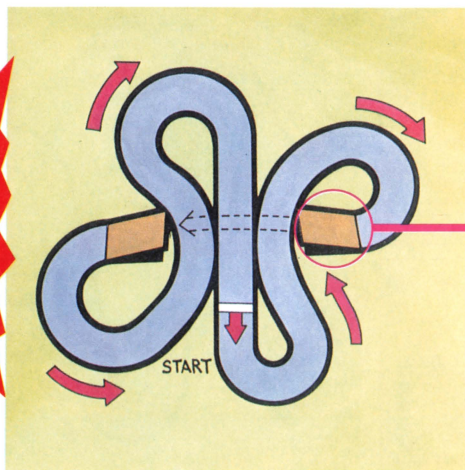
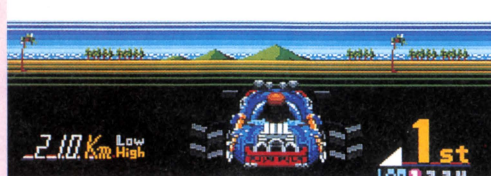


◎充分に加速して一気に...と言っても前にいる車に追突しないように!!

◎スピードが充分ならこの通りちゃんと飛ぶことが出来る。大空へジャンプだ!!



飛ぶのだ~!!



ジャンプありのテクニカルコースだ

STAGE 6

バックの晴々とした青空が気持ちいい。この面は形は単調であるが、コース全部が石畳の橋の上なので敵車に接触したりすると弾かれて、即転落又は、鉄柱に激突というはめになりハマってしまう。スタートダッシュで1位になれば、あとは周回遅れに注意すれば結構楽に勝つことができる。しかし、ちょっとしたミスでも敵に抜かれてしまうので注意が必要。

複合カーブはリズムカルに

この複合カーブは、フルスピードでまわることはほとんど無理なので、コースアウトしそうになったら小刻みなブレーキングカシフトチェ



○左、右、左といった感じで少しきつめのカーブが連続してくる

ンジが必要。又、カーブの切り返しのタイミングを覚えればかなり有利になるだろう。あまりかんばってアウトに膨らんで走っていると、突然内側から当たられてブツ飛ばされてしまうので注意せよ。

○巧みなブレーキングなどを駆使して上手くすり抜けよう



恐怖の上り坂!

複合カーブを抜け出ると大きな右カーブが待っているがここは右側から突然現れる車に気をつけよう。



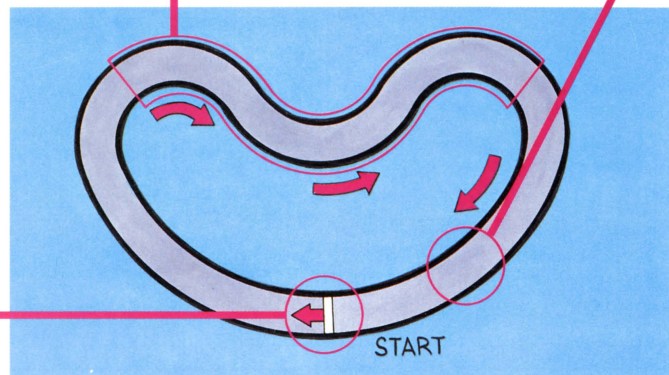
○コースの先が見づらいので注意

先攻逃げきりが基本

この面は、1位との差が開き過ぎると追いつくことが出来なくなるので、スタートで2位はキープしたいところだ。スタートのシフトアップのタイミングでこの面の勝負がきまると言っても過言ではない。前の車を左から抜いて、スタートダッシュが良ければ、複合カーブに入る前あたりでインから1位を抜くことができるはずだ。



○目の前の緑色の車の左からまわりこむようにスタートすればバッチリ



STAGE 7

再びタ焼け空で、壮大な山々がいかにもアメリカらしいステージは、ジャンプ台が2つあるテクニカルコースだ。ジャンプでコケたらまず1位は無理だろう。くれぐれも真っ暗な画面を見ないように…。4面と同様にジャンプの前にミスは絶対に禁物だ。また、基

本的にジャンプをしている間は敵との当たり判定がないから重なっても大丈夫。だから、フルスピードで飛ばせば同ライン上でも追い抜くことができる。このことは覚えていても損はないはずだ。ただし、着地してから敵車と重なるとスピンしてしまうので注意。あとは、ジャンプの前後の急カーブに注意してライン取りし、ジャンプすることが出来ればいいことない。

インベタでジャンプ!

このジャンプ台は左側のインから飛ばせば、次のカーブはノーブレーキで曲がる事が出来る。



○この位置からだと次のカーブが楽だ。後先を考えてジャンプしよう!!

十分に加速してから

飛んでいる間が敵を抜く重要なポイントとなる。なるべく速いスピードで飛びたいところだ。



○タ焼けが鮮やか

混戦を抜け出せ!

スタートしてジャンプする前に、1位の後ろについてほぼ最速で飛ばれば、飛んでいる間に抜けるが失敗し易い。ここは赤と緑の間を抜くような感じで発進し2位ねらいだ。



○スタートでミスるな



○まずまずのスタート

着地の後、減速!

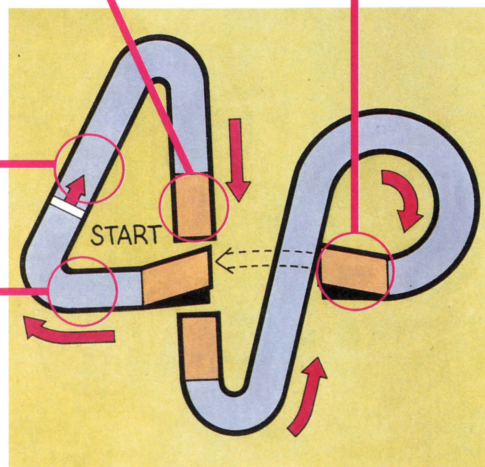
このジャンプの後のカーブはインから飛んでも結構きついので多少の減速が必要。アウトから飛んだ場合は、シフトダウンなどで思いきりの減速が必要だ。



○着地後のカーブが多少きつい



○フルブレーキングでまわれ!!



STAGE 8

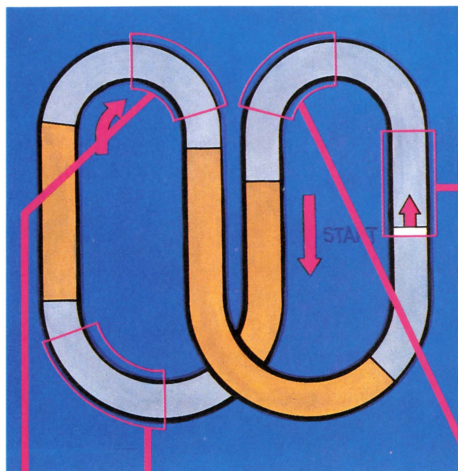
夜の海をバックに走るステージ8は、終盤のステージとしてはやや楽な方だろう。スタートで2~3位をキープしていれば、簡単に1位を狙えるし、コースもそう難しくはない。ただ、敵車のチェックはそうとう厳しくなっている。もう一つ、このステージで注意して欲しいのは、丸太から落ちてコースアウトしたり、スピンして止まったりなどをすると、1位を狙えなくなると言うことだ。



○今にも星が降ってきそうなきれいな夜景



○見てくれ!! ずらっと並んだこの金カップを



POWER DRIFT

スタートダッシュで3位内に!

ここで2~3位につけるのと同じくでないのでは、大違いのこのコース。コツとしてはスタート直後、中央に寄ってHighにし、丸太が見えたらLowにして確実にクリアしよう。自然と3位内につけられるはず。



○やばい、スタートミスでスピン!!

ここはできるだけノーブレーキで

スタート後、2つ目の丸太を過ぎ、次の丸太の手前のカーブは、ノーブレーキで突っ込む。2~3位

○うおお!! 減速なしでまがってやる。これぞ、パワードリフトの醍醐味



のときは、ここで差をつめて追いつけ!! 但し、敵車がいるときは無理はしない方が良くも。周回遅れにぶつかってスピン!! なんてシャレにもならないもんね。



○やばい!! 進路前方を敵車が邪魔している。仕方ない減速するかあ

第2減速ポイント

1つ目の丸太を過ぎたこのカーブは要注意。減速なしで突っ込むと、丸太の上りで転落してしまうぞ。



○ここでの減速は、でっけえビールの看板が目印だ

第1減速ポイント

スタート時は減速が必要。その後は最終コーナーからインを走れば減速不要。危険だったら減速しよう。



○上手くベストラインをキープ。これならノーブレーキだ

STAGE 9

コースの両側にある石柱や、背景の石のアーチが西洋を思わせるようなステージ9は、はっきりいって難しい。マップ上の直線は思ったより短く、敵車を抜くポイントが極端に少ない。奇跡が基本と言っても過言ではないくらいだ。スタートで1位を奪わなければ、ほぼ絶対と言っていいほど勝機はない。勝負はほんの一瞬だ。全ステージ1位の栄冠をぜひ掴んでもらいたい。勝利の女神が諸君に微笑んでくれることを祈る。

ここで落ちたらOUT!

この下りカーブは転落の迷所! 両端を突き過ぎるとコース下へ真つ逆様。1位復帰はもう無理だ。



○両端を突き過ぎると落っこちる。このラインを走るのが理想的だな



○アウトコースを突き過ぎて、落っこちてしまった。無念じゃ

明暗をわかつスタート

オール1位達成の成否はスタートで決まる。HighとLow、右と左に操作して出口でHighにしよう。運がよければその時点で1位だぞ。



○一番奥の矢印でHighにするのだ

鬼の最終コーナー

この最終コーナーは物凄く頭にくる。上り坂になっているうえ、コーナー中腹で減速しないとコースアウトして悲惨な結果になるし、減速し過ぎると敵に抜かれてしまう。気合でクリアするしかない。

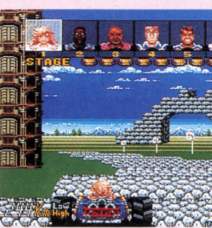


○無理せずLowにしろ!!

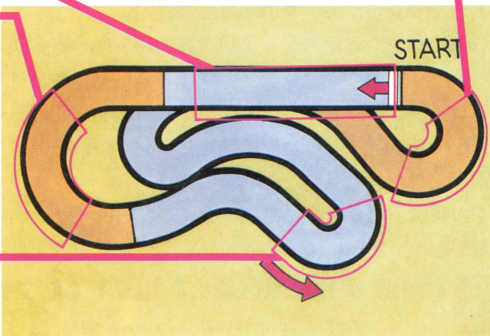
第1ヘアピンは強気で!!

このヘアピンは減速はいらない。ガンガンぶっとばしていこうぜ!! コツとしては、強引にイン側に突っ込み、方向キーを左に入ればなしにすれば上手くクリアできるはずだ。244km/hで突っ走れる場所はそうそうない。そのままの速度で次のヘアピンへ突入しろ!!

○Highのまま、思いっきりイン側を突いて……



○華麗に走り抜ける。これぞ、まさしく王者の走りだ!!



ファミマ大賞

たいしょう

Disk

ゲームの
アイデア募集!

たいしょうしょうきん 50 万円

ファミリーコンピュータマガジンで
は、一般からゲームアイデアを募集す
るファミマディスク大賞を実施中!
大賞授賞作品は、ファミマディスクと
して商品化! アイデアで勝負だ!

ファミマディスク大賞応募募要項

(応募資格) 年齢など、特に制限はありません。

(対象とするゲーム) これも、特に制限はありませんが、ファミコンのディスクシステムとして制作できるものを対象とします。香港のように、地味だけれども奥の深いゲームアイデアを募集します。

(応募媒体) 特に限定しませんが、審査員が内容を理解しやすいような媒体でお願いします。レポート用紙に文章と図解を入れたものや、ファミリベースック、各種パソコンなどで作成したプログラムでの応募も受け付けています。ただし、直接プログラムを送ってきたからといって、紙資料での応募より有利になるとは限りません。

(応募方法) ファミマNo7綴じ込みの応募用紙に、必要事項を記入して、作品と一緒に送ってください。詳しい応募方法は、発売中のファミコンマガジNo7をお読みください。

(賞金) ファミマディスク大賞 若干名 賞金50万円と記念品
佳作 10名 賞金5万円と記念品

※大賞は、ファミマディスクとして商品化できるものを前提として選出します。したがって、優秀な作品が多数応募された場合、大賞授賞作品が複数になることもあります。

※授賞作品の著作権は徳間書店インターマディア株式会社に帰属するものとし、製品化の際は販売数に応じたアイデア料が支払われます。

〒105 東京都港区新橋4-10-7T I Mファミマガ編集部
「ファミマディスク大賞」係



キミが
ゲームデザイナー!

ファミリーコンピュータファミコンは任天堂の商標です。

ファミマガめ

ディスクシリーズ登場 とう じょう



香港 HONG KONG

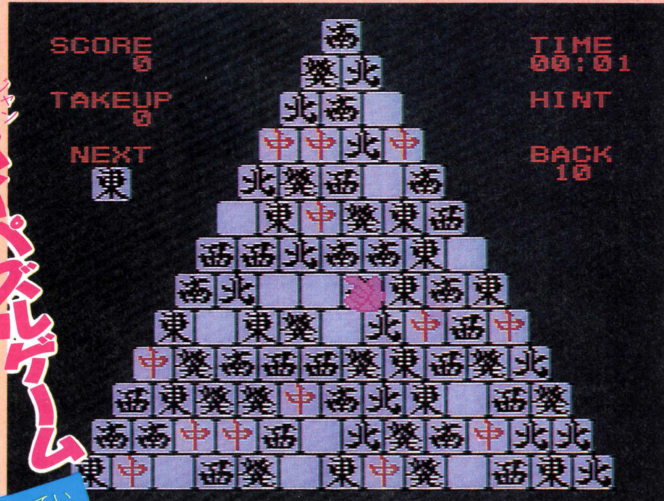
ホ ン コ ン

こうひょうはつ ばいしゅう
好評発売中

2980円 えん ぜいべつ (税別)

ディスクカード(片面)
書き換え開始4月6日

麻雀パズルゲーム



こ げんてい
5000個限定

つう しん はんばい
通信販売もやってるよ!

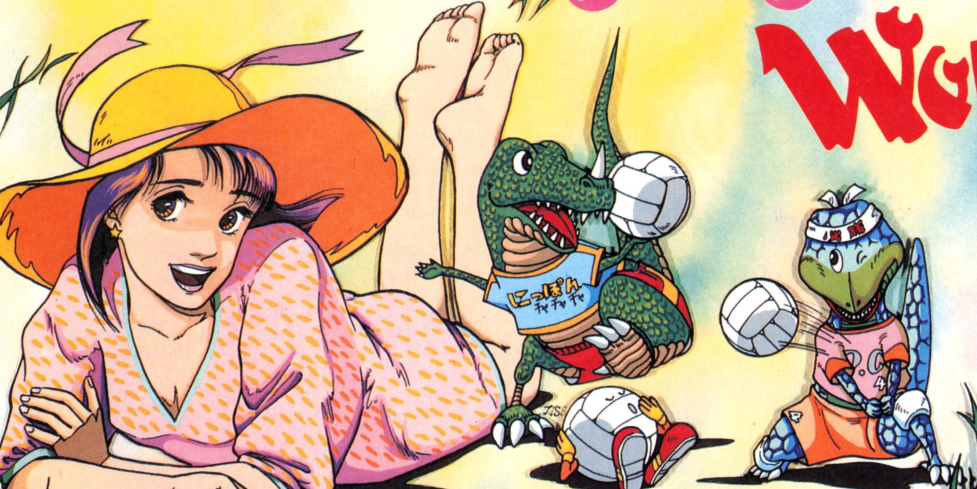
近所でなかなか「香港」が手に入りにくいという場合には、
通信販売がおすすめ。とにかく多くの人にこのゲームを楽し
んでもらいたいという気持ちで通信販売しちゃいます。3100
円を現金書留で送ってください。発送には2週間ぐらいかか
りますが、限定の数を越えてしまった場合、買えないことも
あるので早めに。

現金書留でのみ受け付け **3100円**
送料、税込で

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIMファミマガ編集部
「香港通販」係

UL-TECH

Wonder Land



今は春休みの真っ最中です。受験の終わった人たちはヒマでしょうがない時期でしょう。見事志望校に合格した人も、そうでない人もウルテクを送ってね。

UL-TECHのランク

- ★★★★★ ●最高のウルテクには5つの星がつけられる
- ★★★★☆ ●隠しコマンドなどのちょっとすごいものに
- ★★★★ ●なかなかがんばっているといったウルテク
- ★★★ ●ごく普通のランクになるウルテクがこれだ
- ★★ ●割とすぐにみんなが気づく程度のウルテク

笑い星 ★☆☆☆☆

思わず笑ってしまうような内容の技はこのマークが付いています。ランクは色で示します。

① スーパーバレーボール

サーブをミスる

愛媛県
ジュン・サンダースクン

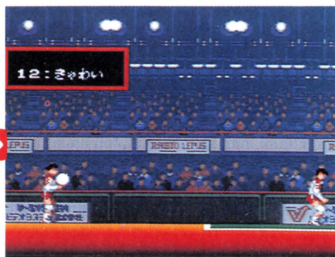
なんと、コンピュータチームとの対戦でいやでも勝てるというウルテクが発見されたぞ！

やり方は、コンピュータチームにサーブ権がうつると、当然敵はサーブを打ってくる。このサーブを打つ前の、サーブ開始のホイッ



①なんと、相手が必ずサーブをミスるぞ!! 仲間の視線が冷たい……

スルが鳴ると同時にセレクトボタンを押すだけだ。すると、サーブを打つ選手が必ずミスするのだ！ このウルテクを使えば、アメリカだろうがソ連だろうが必ずサーブ権は取れる。しかし、自分の攻撃で得点が取れないような腕じゃあ、100万年かかっても勝てないぞ。②で紹介するフラッシュスパイク、③で紹介するいなすまサーブなどの必殺技をからめた多彩な攻撃で全勝優勝をねえ!! がんばれニッポン。バルセロナは近い！



①やったー、サーブ権を取ったー！ ニッポン、チャチャチャ、ビービー！

② スーパーバレーボール

フラッシュスパイク

佐賀県
山下順一クン

次は、アメリカのキライでも、Vシスのいっばつでもだれだって史上最強のスパイクが打てるウルテクだ！

では、やり方を伝授しよう。ま



①トスするときは、下+①+⑩だ。おー！ 選手が光ったー！

②おーら、うけてみる！ でも、1セットに1回しか出来ないのだ……

ず敵のサーブをレシーブする。このときに、方向キーの上を押しながら①ボタンと⑩ボタンを同時に押す。次にトスを上げるが、このときは、方向キーの下を押しながら①ボタンと⑩ボタンを押す。この一連の操作を行った後、スパイクを打つ選手が光れば成功だ！ これが、史上最強のスパイク、フラッシュスパイクなのだ！ このスパイクは、レシーブした敵選手を必ずふっとばすという、すごい破壊力を持っている。だが、ひろうやつはひろうので、必ず点が入るとは思わないように。



③ スーパーバレーボール



いなずまサーブ

千葉県
荻野剛クン

今度は史上最強のサーブだ！
まず、自分のチームがサーブをするときにボールを上げる。このときに、方向キーの上と①ボタンと⑩ボタンを同時に押す。次に上げたボールを打つが、このときは方向キーの下と①ボタンと⑩ボタンを同時に押す。これで、相手コートに落ちるときにいなずまのように落ちる、いなずまサーブが打て

る。これは、対コンピュータ戦なら無敵だが、対人間となるとひろわれることがある。しかし、これは1セット1回しか出来ない。



●ボールを上げるとき、上+①+⑩……



●ボールが相手コートに落ちるときに、いなずまのようになる！ うひゃあー

●そして、ボールを打つときは下+①+⑩だ！

④ スーパーバレーボール



ブルースカイサーブ

東京都
鬼の大松クン

またまたとんでもないサーブの登場だ！ でも、君たちも体育の授業とかでやったことがあるはず。その名もブルースカイサーブ！ 別名、天井サーブだ！

やり方は、サーブをするときにボールを上げるが、ここで方向キーの上と①ボタンと⑩ボタンを同時に押す。そして、この後のボールを打つ操作も同じようにする。●ここが、いなずまサーブと違う所だ。この一連の操作で、ボールがまるで天井をつきぬけて青い空が見えそうな、あの感動のブルース

カイサーブが打てる！ しかしこの技は、対コンピュータには効かない。初めてこのゲームをする人に使って、ビビらせよう。



●本文の操作でサーブを打つと……



●打ったボール体育館の天井にっつきそー！ おー、ブルースカイ！！

●そして、相手のコートに落ちてくる。でも、コンピュータは必ずひろう……

⑤ スーパーバレーボール

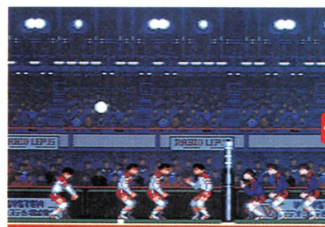


空振り時間差攻撃

佐賀県
山下順一クン

説明書通りに時間差攻撃をしても、おとりの人はただジャンプするだけ。これでは簡単に相手に見やぶられてしまう。そこで、方向

キーの下と①、⑩ボタンを同時に押して、レシーブとトスしてみよう。この操作でも時間差が出来て、しかもおとりが打つ振りをするぞ。



●本文中の操作をしよう



●おとりの選手が空振りするぞ！！

⑥ スーパーバレーボール

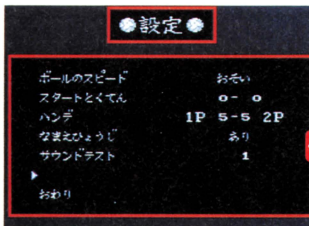


スタッフ紹介画面

埼玉県
堺すむクン

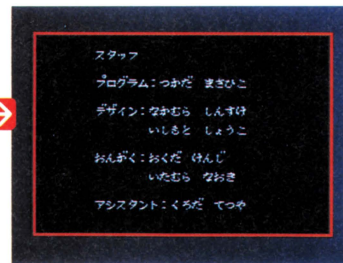
まず、設定画面にしよう。このサウンドテストの表示の下黒い所にカーソルを合わせ、方向キ

ーの右とセレクトボタンと①、⑩ボタンを同時に押してみよう。この「スーパーバレーボール」を作ったスタッフの名前が見られるぞ。



●設定の黒い所で本文のコマンド！

●このゲームのスタッフ紹介画面だ



⑦ スーパーバレーボール



PAUSEと出ない

神奈川県
大橋淳一郎クン

このゲームは、ランボタンを押すとポーズがかかるが、画面が真っ暗になってしまい、ポーズ解除後のプレーに支障をきたしてしまう。そこで、マルチタップの5のコ

ネクタにパッドをつけて、ランボタンを押してみよう。なんと、真っ暗な画面にならずにポーズがかかってしまうのだ。これなら解除後の操作も心配ないね。



●普通のポーズ画面、画面が真っ暗になる



●ウルテクを使ったポーズ画面、これなら安心

8 パラノイア

裏面にいける

大阪府
岩谷和彦クン

1度ゲームをクリアした君も、そうでない君も、すぐに裏面にいけるコマンドが発見されたぞ。やりかたはタイトル画面で上、①、⑩、ランボタンを押しながら、セレクトボタンを押すだけ。すると鬼のような裏面がはじまるのだ。



①ヤット! いきなり裏面にきてしまった。ム、ムズすぎるぜ

①タイトル画面で下のコマンドを入力しよう。もたもたするなよ!



方向キーの上と①⑩ボタンとランボタンを押しながらセレクトボタンを押す

10 虎への道

デバッグモード

兵庫県
古賀憲二クン

まずマルチタップの2のコネクタにパッドをつないで、方向キーの上と①ボタンを同時に押してみよう。すると、デバッグモードの画面になるのだ。ステージ数の設定やサウンドテストもできるぞ。



①これさえあれば、誰にだって最終面を目指せるぞ



①するとデバッグモードになるぞ。なんと、無敵にもできるのだ

9 パラノイア

サウンドテスト

東京都
本城末沙子クン

いつでも好きな曲や効果音をカントンに聴くことができる、サウンドテストが発見されたぞ。やりかたはタイトル画面で①、⑩、ランボタンを押しながら、セレクトボタンを押す。方向キーで曲を選び、セレクトで効果音を選ぼう!



①さあ、好きな曲を思うぞんぶん、お聴きください!

①タイトル画面で、すかさず下のコマンドを入力しよう。これでノリノリの曲が聴けるぞ!



①⑩ボタンとランボタンを押しながら、セレクトボタンを押す

10 虎への道

無限1UP

千葉県
バルガスクン

まず、ステージ3-1へ行こう、このステージには、左上と右下に1UPアイテムが2つあるのだ。そして2つの1UPを取ったらわざと死ぬのを繰り返すと、1人ずつ残り人数が増えるので、無限1UPになるぞ。



①この2つを取って死ぬのを繰り返すと、無限1UPになるぞ

①ステージ3-1の左上の1UPだ



①右下にも1UPがあるぞ

※ スーパーバレーボール にらまれる

千葉県 渡辺 宏クン

わざと自分のサーブを失敗させてみよう。キャラクタの動きが細かいこのゲーム、なんと他のチームメイトが失敗した選手をにらむ

のだ。学校の体育でバレーが苦手だった人は身覚えがあるはず。やっぱり、「こいつさえないきやなあ…」とか思っているのだろうか。



①あー、失敗した、どうしょー



①ふん、どーせ俺はこのチームのガンだよ、グレてやる

12 タイターチェイスH.Q.

真のエンディング

京都府
坂上 昇クン

ステージ5をクリアして、2周目に入った人、「このゲームは終わらないのか〜」なんて思ってるんじゃないだろうねえ。実は「チェイスH.Q.」の真の目的は、エクストラステージの「ベン・ワンダー」



①暗黒街のボス、和田勉、もとい、ベン・ワンダー。こいつは強かった！

を捕らえることにあったのだ。やり方は、ステージ5をクリアするまでに500万点以上の点数を得ること。これでエクストラステージに進むことができる。ここをクリアすれば真のエンディングだ。



②ホラホラ、キミのせいで、帰れんてしょ〜が。とっとと止まりなさいっ！

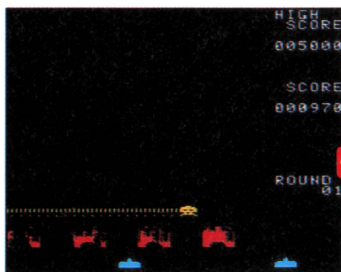
③ええっ？ まだ仕事があるんですか？

14 スペースインベーダーズ

レインボー

東京都
三木 薫クン

まず懐かしい本家モードで始めよう。そこでインベーダーを縦1列分だけ残して全て倒し、残ったインベーダーを最前列の1匹を残すようにして倒そう。すると、最後の1匹が通ったところに虹のような模様ができるぞ。



①すると、横に長い虹のような模様ができるのだ

②縦1列だけ残すように倒そう



③さらに最前列の1匹だけ残すように倒していこう

15 ROMROMスタジアム

自分だけDHに

大阪府
岡本義幸クン

まず、DH制なしにしてゲームを始めよう。そして打者がピッチャーのときに代打を出し、次の回が始まる時に、ピッチャー交代をキャンセルしよう。すると、同じピッチャーがまた投げるぞ。



①すると続投できる。つまり、自分のチームだけDHになるのだ



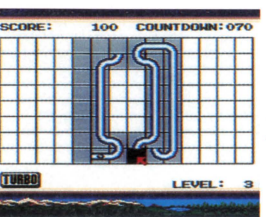
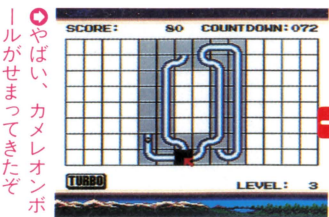
②次の回が始まる時にピッチャーを変えるのをキャンセルしよう

13 プロディア

ボールを止める

愛知県
村上 史クン

レールを切り替えるときは、頭の中では分かっている、つい手が勝手に動かしてしまうよね。そんなときは、このようにしよう。



①①ボタンを押しているボールが止まるぞ

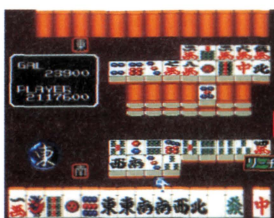
※麻雀学園

燃えるリーチ

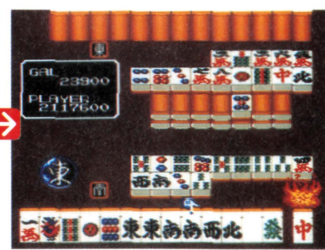
長野県 スーパーマンクン

いつでもいいから、リーチをかけよう。すると、自分の牌の上に四角で囲まれた「リーチ」というのが出るはずだ。これが出たら、

しばらくそのまま何もしないで待てよう。すると、この四角で囲まれた部分が燃え出してしまうのだ。



①とにかくリーチをかけよう



②しばらくそのまま何もしないでいると、燃え出すぞ

16 麻雀ウォーズ

名なしでバグる

石川県
竹田 一クン

まずRPGモードを選び、ネーム登録画面ですぐに「おわり」を選ぶ。ゲームが始まったら、①ボタンを押してウインドウを表示させ、さらにぎじゅつにカーソルを合わせて①ボタンを押してみると、画面上に「ももよ」というのが出てしまうのだ。この上は歩くことができるので、海や山のところも進めてしまおう。



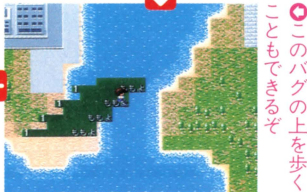
①しかし敵などに出会うとハマるのだ



①名前登録いきなり「おわり」を選ぶ



①ぎじゅつを使ってみると「ももよ」と出る



①このバグの上を歩くと「ももよ」が出る

17 ヴォルフィード

オプションモード

東京都
中村英樹クン

タイトル画面でセレクトと①を押しながら、左、左、上、上、右、右の順に押そう。これで、「ステージ」、「残機数」、「面クリアに必要な面積」を自分の好みに変えることができるぞ。



①いきなり16面へきちゃった



①ここでコマンドを入力



①自分の好みに設定

18 麻雀学園

全員見られる

北海道
伊達真一クン

前号⑩の技には続きがあったぞ。やり方は、モード選択画面で左、左、右、右、①、⑩、①、⑩と押し、さらに①、左、右、⑩、上、上、左、⑩、下、右、⑩、①、下、上、下、ラン、⑩、①、上、ラン、①、左、右、右、上、上、上、下、①、左、下、⑩、ラン、右、下、左、右、①、ランと押そう。すると全ての画面を見られるぞ。



①これで麻雀に勝てなくても大丈夫だ!!



①モード選択画面でコマンドを入力しよう



①すると、岩田鉄雄が現れるのだ



①コマンドを続けていくといろいろな見られる

19 ヴォルフィード

サウンドテストモード

埼玉県
中田裕隆クン

好きな曲や効果音をカンタンに聴ける、サウンドテストが発見されたぞ。やりかたは、タイトル画面でセレクトを押しながら、左、左、右、右、上、右の順に押すだけでOKだ!



①聴き覚えのある曲があるぞ



①タイトル画面でコマンドを入力する



①好きな曲と効果音を選ぼうぜ!

※ シティーハンター

スタートボタン

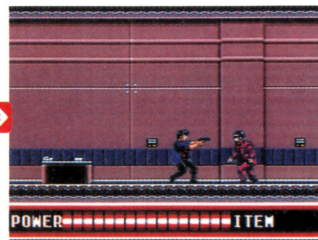
青森県
相川昌弘クン

まず、ごく普通に電源を入れよう。しばらくすると、タイトル画面が現れるはずだ。このタイトル画面をよく見てみよう。なんと、

「PUSH START BUTTON」となっているのだ。PCエンジンのパッドには、スタートボタンなんてないのにね。



①スタートボタンなんかないぞ!!



①ランボタンを押せば始まるので、ご安心を

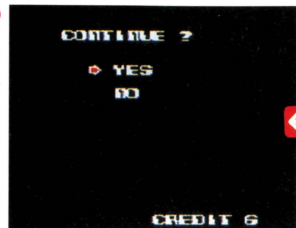
20 アトミックロボキッド

クレジットが3増える

兵庫県
清水一則クン

まずACT・6へ行こう。その途中で、1UPキャラの忍者君が現れるはずだ。これをすぐには取らないで、画面右の赤いところに入るまで追いかけてよう。すると、クレジットが6に増えるぞ。

すると、クレジットが6に増えているのだ



忍者君が現れたらずっと追いかけてよう



音が鳴ったら成功だ

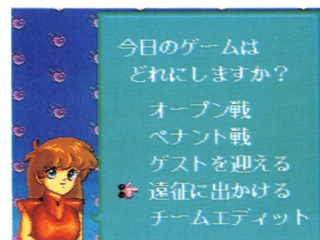
22 ROMROMスタジアム

パスワード朗読モード

愛知県
佐藤誠也クン

まず、遠征モードを選ぼう。そして、パスワード表示画面になったら、セレクトボタンを押してみよう。すると、キャピ子がパス

ワードを1文字ずつ読んでくれるのだ。パスワードをメモするとき、いちいち画面を見なくても済む便利な技でした。



①とにかく、まず「遠征に出かける」を選びましょう



②セレクトボタンを押すと、キャピ子がパスワードを読んでくれるぞ

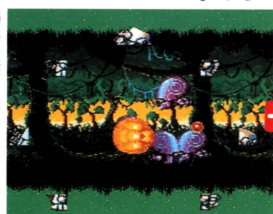
21 アトミックロボキッド

飛び散らない死に方

愛知県
春口一也クン

ロボキッドがやられてしまうと、いつもなら派手に爆発して、破片が散らばってしまうよね。ところが、やられたときに破片が散らばらない死に方があったのだ。やり

飛び散ってしまう



方は、連射パッドを用意して、①⑩ボタンを連射の状態にしてゲームを進め、①⑩ボタンを押したままやられるようにしよう。すると、破片が飛び散らないぞ。



①⑩ボタンを連射にしておくと、飛び散らない

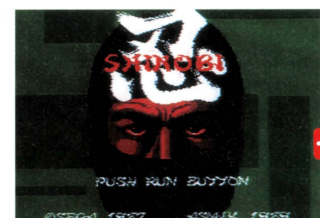
23 忍

①⑩で忍術が使える

島根県
ランボークン

タイトル画面で、セレクトボタンを押しながらランボタンを押してみよう。次にゲームを始めると

きには、セレクトボタンで使えるはずの忍術が、①、⑩ボタンを同時に押しても使えるぞ！こっちの方が操作が簡単だね！



①タイトル画面でセレクトとラン！
②わーい、①、⑩でも忍術が使えるよ



UL-TECH募集

ウルテクワンダーランドでは、PCエンジンのソフトに関する投書を募集しています。説明書や他誌に載っていない、未発表のウルテクやおもしろい現象などを見つけたら、ハガキがFAXで報告してください。右のイラストをよく見て、その書式にしたがって応募してください。

しめきりはありませんが、同じ内容のものに関しては、ハガキの場合消印で、FAXの場合は送信時間でチェックして、早く送られ

た方を採用者としてします。

謝礼

採用者には以下のようにウルテクのランクに見合った謝礼を送ります。笑い星の数も同じ様に、色の数によって2000～10000円と異なります。

- ★★★★★ 金10000円
- ★★★★☆ 金8000円
- ★★★☆☆ 金6000円
- ★★☆☆☆ 金4000円
- ★☆☆☆☆ 金2000円

FAXでも応募できます

〒105 東京都港区新橋4-10-7
あて先 TIM PC Engine FAN編集部
ウルテク係

PCエンジンのウルテク

☆ゲーム名
・住所
・氏名
・TEL (FAX)
・年齢
—— 内容 ——

FAX番号
03(578)6996

表

住所
氏名
TEL
年齢
—— 内容 ——

裏

東京港区新橋4-10-7
TIM
PC Engine FAN
編集部
ウルテク係
☆ゲーム名

最新情報ネット局

エンジン関連の話題を提供

SCRAMBLE

ピーシースクランブル

HOT SCRAMBLE

今号で一番気になる最新情報を熱いホットなうちに紹介する

流行のメディア・ミックス作品を追え!!

メディア・ミックス、つまり媒体を組み合わせることによって商品をより効果的に演出していくということなのだけど、これが世間一般にいわれはじめたのは80年代前半くらいからだったと思う。それから様々な試行錯誤がなされ、最近やっとゲームソフトの中にも見受けられるようになったのだ。ここでは人気アニメやキャラクタの版權を買っただけという消極的なものは省いて、業界の先駆者ともいえるソフトのラインナップを見

ていきたいと思う。(表参照)

ゲーム業界でのメディア・ミックスはソフトのストーリーとその世界観をふくらませ、ユーザーを一層魅了する目的ではじまった。ソフトの中で追いきれなかったストーリーは小説となり映画・アニメとなっている。逆にいえば、小説・映画・アニメ制作の側からは、直接自己表現のできるゲームというのは願ってもない媒体といえる。しかし、容量という限界をもつだけでなく、ストーリー以外にゲームシステムという独

ゲーム名	メーカー	その他のメディア
ソル・ビアンカ	NCS	アニメビデオ/CD・CT
CYBER CITY OEDO 808	NCS	本/ビデオ
桃太郎伝説	ハドソン	テレビアニメ/ビデオ
ガンヘッド	ハドソン	映画/本

自の娯楽要素を合せもつものを筋の通ったストーリーに書き換えるのは容易なものではないだろう。今後、年末にかけて日本テレネット、NCS、ブレイン・グレイなどから続々メディア・ミックス関連ソフトが登場する予定だが、ストーリーやキャラクタばかりに流されることなくゲームシステムを確かなものにしていくことがユーザーの心をつかんでいくものだと思われる。



●●『CYBER CITY OEDO 808』は小説全3巻と同時進行で開発中だ!!



●昨年、夏に発売された人気シューティングゲーム『ガンヘッド』だ



●マルティナリオという新しいシステムを導入した『ソル・ビアンカ』



●本格的メディア・ミックスソフト第1弾



●典型的メディア・ミックスソフトの成功例ともいえる『桃太郎伝説』

PC'S スクウェア

第1回日本パソコンゲーム大会

ゼネラルプロダクツ・第1回日本パソコンゲーム大会実行委員会の主催で「第1回日本パソコンゲーム大会」が行われる。ユーザーとメーカーとの直接対話を目指して企画されたこの大会で、メーカー側では日頃数字でしか現れてこないユーザーの

「よりおもしろいソフト」に対する期待を感じるところとなる。このイベントは以下の様に開催される。ゲストも多数予定されているので、時間のある人は行ってみると面白いかもしれない。

- 日時…1990年5月3日から4日まで、合宿もあり。
- 会場…日本都市センターホール(東京都千代田区平河町2-4-1・営団地下鉄有楽町線または半蔵門線の永田町駅より徒歩3分)

- 参加人数・対象…パソコンユーザー及びパソコンに興味のある人、約2000人。
- 入場料金…2日通し7800円。合宿込みで15800円。
- 内容…パネルディスカッション、原画展、即売会、海外ゲーム情報、ファン投票による89年度ゲームベスト10、オークション、ミュージックライブ、クイズ大会、コスチューム・ショー、その他合宿のみの企画と盛り沢山のイベントが検討されて

- いる。
- 問い合わせ・申し込み受付…12時から19時まで0422-22-1980、ゼネラルプロダクツ内日本パソコンゲーム大会事務局。
- 大会に参加を申し込むと、大会プログラムの最新情報や、ゲストのインタビュー、コミック等が掲載された大会情報誌「プログレスレポート」が手元に届き、大会への気分を、いやがおうにも盛り上げてくれるだろう。

COMPETITION

パソコンで遊んでいる人には、自分の腕を試すチャンスだ

第3回NECパソコンアート大賞

NEC日本電気グループ主催の「第3回NECパソコンアート大賞」への出品作品が現在募集されている。この催しは、遊び心でパソコンに親しもうという主旨のもとに毎年行われていて、今年で第3回を迎える。昨年は、CG、アニメーション、音楽等、多岐にわたり、グランプリには賞金50万円が贈られる。詳細は次の通り。

●募集期間…1990年5月10日まで。表彰式は7月29日、東京ベイNKホールで。

●対象部門…●オリジナルプログラム部門：パソコン用汎用コンピュータ言語のみで作成した作品。

●市販アプリケーションソフト部門：市販のアプリケーションソフトを利用して作成した作品。

●ジュニア部門：中学生以下の

応募者が作成した作品。

●応募条件…パソコン用汎用コンピュータ言語または市販のツール・ソフト類を使用して作成した未発表作品で、国内で入手可能なパソコン及びツール・ソフト類で作成されたもの。

●応募方法…個人、グループの如何は不問。1人複数作品の応募可。住所、氏名、年齢、職業、電話番号、応募部門名、作品タイトル、使用パソコン名、使用ツール名、ソフト媒体の種類、操作方法を明記した用紙を作品に添付して以下へ郵送。

〒107 東京都港区赤坂郵便局 NECパソコンアート大賞事務局

●審査員…大林宣彦、玖保キリコ、すぎやまこういち、伊藤博文、松下進の5氏。

MAKING OF

ゲームができるまで

すでに発売されている名作の開発過程を振り返り再評価する

今回はCD-ROMのゲーム『ヴァリスII』ということで、積極的にCD-ROMのゲーム開発に取り組んでいる新日本レーザーソフトの羽成氏にお話をうかがった。

「まず基本的にCD-ROMとカードではその容量が違いますね。カードは多くても4メガですがCD-ROMなら540メガも入るわけです。この大容量をいかに生かすかということで企画を進めました。『ヴァリスII』の場合はアニメーションを各シーンに使うといったことや声優の方

に出演をお願いするなどといったことが決まりました。

実際に製作に入るとプログラミングの他にもアニメーションの部分をアニメーターの方に頼んだり、声優の方の録音するスタジオを借りたりと、ゲーム製作以外にも何かと大変でした。これは『ヴァリスII』に限らずCD-ROMのソフトすべてにいうことですが、とにかく1本のソフトを作るのにかかる費用がカードソフトの何本分にもなるというの、最大の苦勞でしたね。」

やはりCD-ROMのソフトはその大容量をいかに使うかにかかってくるようだ。CD-ROMのソフトのほとんどはアニメーションや音楽、音声などをウリにしている。当然1本の製作資金も高くなるのは仕方ないだろう。

ゲームソフトを1本の映画に例えれば、CD-ROMは、さしずめ、製作費数十億円の超大作映画ということだろうか。

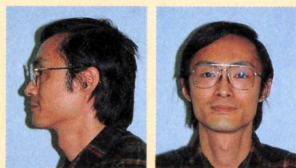


○新日本レーザーソフトの第1作。アニメーションパシパシの作品!

人物図鑑

ゲーム制作にたずさわる人々の今までのいきさつを調査する

新日本レーザーソフト 中村光雄



開発部 課長 中村光雄
身長175cm 体重55kg 年齢31歳
視力 右:0.1 左:0.1
趣味 爆弾製作(うそノ)

今回は「スーパーアルバトロス」のプログラミング、「コズミックファンタジー」「迷宮のエルフィーネ」の監督を手がけられた中村氏にお話を伺った。31歳。短いというのが通説のプログラマー生命を現役で、しかも中間管理職として着実に平均年齢を更新しつづけている。現在、プログラマー、デザイナー、ビジュアルプログラマー合計16人の部下を持つ。プログラマーとしての長寿の秘訣は

ズバリ「結婚しないこと」であり、現在のお立場については「がき大将みたいなもの」とおっしゃる。

青春時代(?)は学生運動の闘士であり、初就職はビジネスソフト開発会社で、パソコンは初期のTK-80BSなどから親しんできた。当時、ハッカー行爲が全盛ということで、NHKの取材を受けたこともあるという。それが会社にバレたため、退社せざるをえなかったとか…。その後フリーでパソコ

ンゲーム開発にたずさわっていたのがファミコン黄金時代だったというので、もしフリーでファミコンゲー



○もっかのところ一番の宝物という西村知美サイン入りCDとチベツ!!

ムを制作していたら、今頃は大金持ちだったのでは?と聞くと、突然「ダメ!! 耳たぶが全くないんだ」とホントに薄い耳たぶを見せて下さった。カワイイ人なのかしらと思うと「ゲーム業界は都市型ゲリラにとっては落込みやすい世界なんですよ」なんて、危険な香りのする人でもあるのだ。

PC'S スクウェア

アスキー「GAME T-V」

アスキーから、4月27日にレンタルビデオマガジン「GAME T-V」(VHS・ステレオHi-Fi・60分)が創刊される。従来のビデオマガジンとは違い、レンタル形式のみであるというのが特徴。レンタルビデオ隆盛期にマッチし、ユーザーにどの

程度受け入れられていくのか注目される所だ。

ビデオの内容は、ファミコンをはじめとする各種テレビゲームやパソコンゲームの新作情報やハード情報、ゲーム攻略テクニック、ゲーム業界人へのインタビューなどが盛り込まれるらしい。

4月27日の創刊以後、隔月で発売され、全国のレンタルショップ5000店に常備されるとのこと。近くの人には借りに行ってみてはどうだろう。

「コズミックファンタジー」プレゼント

日本テレネットから3月30日に発売されたのが「コズミックファンタジー」。当初、2月下旬の発売予定だったものが1か月も遅れてしまったので、そのおわび…という訳でもないのだけれど、エンディングの後にプレゼント告知のおまけが付いた。この「コズミックファンタジー」をクリアした人、先着50名に西村知

美の「トモロース」グッズが贈られるというものだ。ということで、ここでは応募方法はお知らせできない。とにかくクリアしないと、その応募方法は、わからないのだ。ぜひともトモロースグッズを入手したいという人は、意地でも「コズミックファンタジー」を終わらせなければならぬことになっている。始める前からあきらめの気分になってしまっている人は、西村知美のお店に行ってみよう。道は残っていない。

AV SOFT

ゲームミュージックCDとアニメーションビデオの紹介をする

Ys III J.D.K. Special

キングレコード／3月21日発売
CD2800円・カセット2500円

『ワンダラーズ フロム イース』の全曲がX68000でアレンジされている。それに加えて、新曲6曲と、J. D. K. バンドのスペシャルアレンジバージョン4曲も入っていて、合わせて全36曲が収録されている。X68000のサウンドを十分に堪能できる作品。

○なんと全36曲入りの豪華版CD。得した気分になれる一枚だ



録されている。X68000のサウンドを十分に堪能できる作品。

スペースマンボウ

キングレコード／4月5日発売
CD1500円

コナミのMSX版シューティングのCD化のオリジナルサントラ集。解説書にはMSX用音楽プログラムを掲載。

○ニューアレンジ2曲はMSXパソコンを8台使って作られた



サイバークロス

ポリドール／4月1日発売
CD2460円・カセット2290円

フェイスのアクションゲーム『サイバークロス』のCD化。全9曲が収録されている。でもゲームの発売から1年経ているのだ…。

○なぜ今ごろCDが…と思ったりもするが、興味のある人は聴いてみよう



麻雀学園 東間宗四郎登場

ポリドール／4月1日発売
CD2460円・カセット2290円

フェイスの麻雀ゲームのCD化。ゲームの方も順調な売れ行きを記録し、CDに波及すれば面白い。全8曲収録。

○ゲームはよく売れているが、こちらは、どのくらい売れるかな?



PC'S スクウェア

ティーンズ・パンタクル

東京創元社のゲームブック、スーパーアドベンチャーシリーズの1作。霊媒の血を受け継ぐ主人公の少女が、学園に起きるさまざまな異様な事件に巻き込まれていくというもの。初心者向けのゲームブックだ、とは作者の弁。3月9日発売530円。



○めんどくさいのは嫌いだけれど、ゲームブックは好きだ、という人向けだ

はじめまして♡

ポリスター／3月25日発売
VHS5800円

日本物産の『スーパーリアル麻雀PII、PIII』に登場する女の子、ミキ、カスミ、ショーコのアニメビデオ。ゲームのグラフィックとは相当違った3人になっている。本編29分に加えて、おまけ的存在のデフォルメ・ギャグ・ドラマが

○ファンだったら、去年発売されたCD「みつめていいよ」と合わせて、楽しむのどうね。でも絵が違って少々不満というファンもちらほら…



3分収められている。ファンはCDとこのビデオをそろえよう!

ソル・ビアンカ

NECアベニュー／3月21日発売
VHS・ベータ各11000円(税別)

NCSのRPG『ソル・ビアンカ』のオリジナルアニメビデオ。メディアミックスのこの作品も、これで一通り、出そろったことになる。

○4月以降は、ゲームミュージックのCD、カセットと、角川書店から小説が発売される予定だ。そろえる人もいるかもね



暗黒神話

大映／2月23日発売
VHS10094円

諸星大二郎原作のベストセラーのアニメ化。これは第2巻の『天の章』。古代遺跡、邪馬台国、神話など、さまざまな謎が全編にちりばめられている。

○1月に第一巻『餓鬼の章』も好調で、第2巻の発売を心待ちにしていたファンも多いはず。これからどんな展開を見せるか楽しみ



マージャンギャルズグラフィティVol.4

ポニーキャニオン／3月21日発売
VHS2800円(税別)

日本物産の麻雀ゲーム、『ギャルの告白』、『ギャルの開花』、『トリブルウォーズ』、『麻雀Gメン'89』、『麻雀好きの懲りない面々』の計5タイトルを収録。

○好評のこのシリーズも、はや4作目を迎えた。『マージャンギャルズグラフィティ』シリーズ中、最高ノリというのはいサイトロニイチ押し作



※価格は税込みです

パワースティック(仮称)

PCエンジンにもついに専用アナログスティックが発売される。分解能は前後左右4段階で、微妙な動きもこれで表現できるようになる(ただし、パワースティック対応ソフトのみ)。またスーパーグラフィックスを含む全PCエンジンシリーズに対応しているので、パワースティック(仮称)対応ソフトを持っていないくても



○これは同じ機能を持つメガドライブ用

活用できる。本年度は対応ソフトが6本で予定(詳しくは本誌カミングスーンP.117)。NECアベニューから年内発売予定。価格はちよつと高めの1万5千円前後になりそうだ。

読者の声 ユーザーサイド

イラストや質問など読者参加のフリースペースを提供する

質問に答えます

Q: PCエンジンのCPUはなぜ16ビットじゃないの? (埼玉県/GO//GO//鎌倉カミークン)

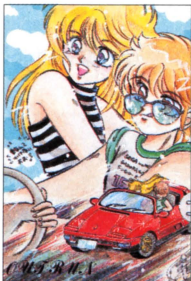
A: ゲームを処理する速度は速いことに越した事はないのですが、16ビットのCPUはそれ自体が高価であり、家庭用ゲーム機でプレイするゲームでは高度で複雑な演算(スプライトなど)をする必要

がない、等が大きな要因ではあるでしょう。わざわざ16ビットの高価なCPUを使うのなら、その他のLSIを強化したほうがよいという考え方が開発者のほうにあったのだと思います。実際PCエンジンのグラフィックは、その速さの点でも16ビット機に劣っているということはないようですね。

イラストコーナー

読者のみなさん// 課題イラストに賛成って言ってくせに、「今まで見たこともない世界」の作品を

誰も送ってくれないとは、いったいどうゆーことなの? いじけちゃうよ、まったく。というわけで、



名は、ユーザーサイドですよ



今回は通常通りのイラストコーナーでした。



イラストに消印が押されたのだ!



〇千葉・中川まさひろ/コーナー



〇千葉・におれにこ/悲しいかな

〇神奈川・マザーホーク/おーい、本名書いてないけど、まさかねえ

〇群馬・馬淵哲也/色えんぴつ派なのだね

〇青森・イースていす/次回もヨロシク

●みんなの要望にこたえて

読者のページ

が登場するぞ!!

読者から“投稿スペースを増やして欲しい”という要望があるので、6月号からPCスクランブルのページを増やして、読者の意見、感想、提案などを掲載することになったんだ。コーナーは次のようなものと考えているけど、多少にかかわらず、面白いハガキはどんどん採用していくのでヨロシク/応募作品は下の宛先まで送ってね。

1 おいらのゲーム評

このコーナーでは、最近プレイしたゲーム、思い入れの強いゲーム、忘れられないこのゲームなど、好き嫌いを含めておおいに語ってもらいたい。

2 自慢の攻略法

“この攻略法は自慢できる”という自分独自の攻略法を自画自賛するというコーナーだ。

3 今月の安全地帯

アクションやシューティングゲームで、ここにいれば大丈夫という安全地帯を紹介してもらおう。

4 なんでもベスト10

ハイスコア、好きなキャラ・嫌いなキャラ、ノリのいい音楽、など様々なベスト10を発表する。6月号では手始めに、読者がやって欲しいと思っているコーナーのベスト10を発表してみよう。

5 質問に答えます

ユーザーサイドで行っていた質問コーナー。幅広い分野の質問に答えたい。メーカーの人や読者にどんどん解答していってもらいたい。

6 イラスト&4コマまんが

読者の力が入ったイラストや4コマまんがをたくさん紹介するよ。

〒105 東京都港区新橋4-10-7 TIM
あて先 PC Engine FAN 編集部
〇〇〇〇〇〇係

3月号アンケート読者プレゼント当選者

イメージファイト

青森/今井 浩明・15歳
宮城/山田 義美・18歳
栃木/小林 淳・16歳
富山/内田 琢也・12歳
愛知/浅井 勇登・13歳
大阪/木下 裕康・14歳
兵庫/大前 淳・13歳
愛媛/山内 豪・15歳
高知/藤田 朋万・17歳
福岡/長井 祥之・20歳

ソル・ビアンカ

北海道/伊藤 忠・17歳
青森/横山 正樹・18歳
茨城/矢野 良明・14歳
長野/福岡 隆昭・18歳
静岡/栗田 幹雄・19歳
三重/水谷 健二・16歳

滋賀/平井 博史・16歳
京都/西田 茂生・15歳
香川/横山 裕・13歳
熊本/河野 康弘・21歳

ダウンロード

北海道/岩川 光仁・16歳
宮城/柴田 真之・16歳
千葉/城田 康雄・17歳
東京/渡辺 智・12歳
石川/堺 真吾・15歳
静岡/金原 直哉・14歳
京都/池田 幸寛・13歳
大阪/片山 英之・18歳
香川/島本 敬二・13歳
福岡/木村 公一・17歳

サイコチェイサー

岩手/遠藤 和幸・14歳
福島/渡部 健・12歳

群馬/石藤 貴・17歳
長野/高見沢 剛・15歳
新潟/五十嵐 順・17歳
愛知/児玉 政弘・16歳
大阪/福井 利和・21歳
兵庫/福島 将司・14歳
広島/山中 悟・13歳
大分/三島 幸一・14歳

フォーメーションサッカー

青森/藤塚 和行・19歳
秋田/加藤 隆夫・14歳
茨城/佐藤 哲也・17歳
神奈川/大久保通隆・23歳
新潟/和田 勝彦・15歳
岐阜/照井 滋則・14歳
静岡/田中 靖人・15歳
愛媛/川上 孝司・14歳
愛知/橋爪 毅・13歳
三重/横井 昭人・17歳

BE BALL

宮城/出羽 泰弘・16歳
山形/羽中 正道・16歳
福岡/清水 純・18歳
埼玉/菊地 貴則・9歳
千葉/毎田 喜輝・14歳
東京/本吉太俊治・14歳
神奈川/平山 健一・17歳
長野/永井 孝一・17歳
静岡/東 輝高・15歳
大阪/榎田 高志・13歳
長崎/小野田貴之・17歳

北斗星の女

北海道/吉田 伸行・17歳
栃木/蓮見 真一・16歳
東京/富岡 聖二・14歳
富山/長草 忠・18歳
石川/飯 志和・20歳
埼玉/赤堀 英司・14歳

愛知/古沢 直樹・14歳
大阪/高本隆一郎・13歳
奈良/山口 智弘・14歳
福岡/清水 純・18歳

謎のマスカレード

秋田/佐藤 喬・13歳
福島/有賀 智・13歳
東京/本多 和広・19歳
神奈川/半沢 義博・14歳
福岡/山村 彰・18歳
大阪/小澤 理・16歳
兵庫/西川 信也・16歳
山口/宮崎 秀行・13歳
香川/香西 啓司・20歳
愛媛/西原 健太・13歳

キングオブカジノ

山形/戸冢 寿・15歳
埼玉/杉本 雅也・13歳

千葉/安藤 充謙・17歳
新潟/森田 正人・14歳
兵庫/宇高 潤・21歳
島根/浜本 充・16歳
岡山/植田 幸雄・17歳
愛媛/森野 春夫・22歳
福岡/手嶋 隆・21歳
佐賀/石川 博史・16歳

スーパータイアス(第5回)

山形/曾根原友幸・13歳
静岡/木村 裕・14歳
三重/後藤 雄登・17歳
大阪/坂本 一也・17歳
奈良/原田 和昭・16歳
和歌山/辻本 恭子・15歳
長崎/大浦 知行・15歳
宮崎/益田 俊彦・13歳
鹿児島/堀内 英樹・19歳

ルーンワース

黒衣の貴公子



発売中(SR以降対応) T&E SOFT 8800円(税別)

アクションRPGの快作!

この「ルーンワース 黒衣の貴公子」には今までのアクションRPGにはない要素がたくさんふくまれている。特に世界設定はとて

もしっかりしていて付属のマニュアルを読むだけでぐいぐいとその世界に引っ張りこまれていくぞ。以下にその特色を紹介しよう。

会 話

このゲームは会話の量がとても多い。これにより非常に表現が豊かになり、より一層プレイヤーの創造意欲をかきたててくれる。



まさに読ませるアクションRPGだ

移動と時間

町から外へ出るとマップ画面になり出た門の場所により次へ行く町が決まる。町から町への移動は一瞬だが、その間の距離に応じた

分だけちゃんと時間は経っている。朝に町を出て次の町へ着いたらもう夜だった、なんてことは当然の世界だ。このように時間の概念がはっきりしているということがこの世界の存在をリアルにする。



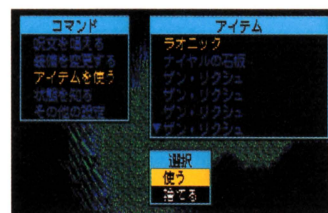
この町を昼間に次の町へ行く



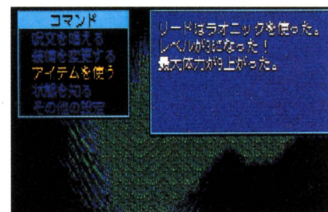
この通り目標の町に着く頃にはもう夜

レ ベ ル

さまざまなアイテムが登場するこのゲームだが、おもしろいのはレベルアップするにもアイテムが必要ということだ。普通のRPGは敵を倒して経験値を一定以上貯めればレベルが上がる。だがこのゲームには経験値が無く「ラオニック」と「ミ・セイル」というアイテムでそれぞれ体力と魔力がレベルアップするようになっている。敵と戦わなくてもアイテムさえ手に入ればいいのだ。いちいち敵を何匹も殺して経験値稼ぎをしなくてもいいようになっている。



手に入れたラオニックを使う



はい、この通りレベルが上がったね

戦 闘

戦闘シーンは当然アクションゲーム。キー操作がものを言うぞ。プレイヤーが剣を振る動作はとっても細かく描かれていて気持ちがいいぞ。また、サウンドボード2を装備した88だと敵からダメージを受けたときに主人公のキャラが「おうっ!!」と叫ぶぞ。



これが戦闘シーン

剣を振る主人公。動きがとっても滑らか

斬れ!

ルーンワースの世界の魔法について

この世界の魔法は神界魔術、召喚魔術、捜神魔術、波動魔術、絶対魔術の5体系にわかれている。各魔術は習得の仕方がそれぞれ違う。ゲームの中で主人公が使うのは神界魔術で、主に防御や治癒などを目的とした魔法が多くある魔術体系である。

教会

神界魔術を習得するには教会で修行を積みまなければならない。この修行がユニークで4つの色の玉の光る順番を覚えていくというゲーム感覚の修行なのだ。でも甘く見ているといつまでも魔法が使えないぞ。



優しい神父さん



これが光る順番を覚えるのだ

魔法の使用

主人公は、魔法を使うことができるが、その魔法を使う過程が凝っている。ちゃんと呪文を唱えて、しかも主人公の周りをオーラが包みこむというもの。細かいね。

魔法を唱える主人公
オーラが沸き立つ!

ヤーグ・セベスマイ

スムーズなストーリー展開

このゲームの1つの売りに、柔軟なストーリー性がある。エンディングに行くまでにいろいろな行き方があるのだ。それを選ぶのはプレイヤーのあなた次第。しかも

そのストーリーがとてもドラマチックでテンポ良く進むので気が付くとおもしろい盛り込みで進むのだ。次から次へと起こるイベントにもう釘付け。

ザノバ砦～旅立ち～

ここは山賊「ディトゥール」の牙のアジトであるザノバ砦。主人公の青年はこの山賊の頭領の息子だ。17歳の誕生日を迎えた主人公に父・ガランはセルトレの町の教会の地下にある剣を取ってこいという。これが主人公の運命の旅立ちになってしまうのである。



○ここがザノバの砦だ。男ばかり

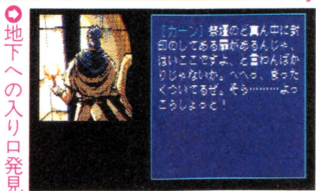


○ついに親父の言っていた剣を発見。その名も「秘風剣サータルス」なんとかっこいい名前なんですよ

セルトレ～試練～

セルトレは比較的小さな町だ。目的の教会は町の真ん中にデーンと構えているのですぐわかるだろう。昼間は当然ながら盗みに入ることはできない。ここは一つ夜になるのを待ってから行動しよう。

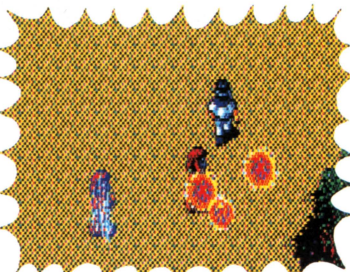
夜になったら教会に忍び込んで地下へ入ろう。地下はそこそ広いダンジョンになっている。敵もようよういるので気をつけよう。剣は奥深くにあるぞ。



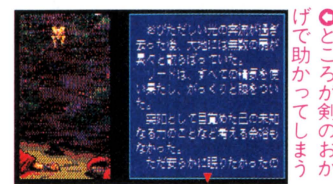
○地下への入り口発見

帰路～2つの出会い～

剣を見つけ、ザノバ砦に帰る途中、女の子が襲われている現場にでくわしてしまう。セルトレで手に入れた剣・サータルスが未知の力を発揮し傷つきながらも敵の撃退に成功する。敵の指揮者である仮面の男は1人で脱出する。彼は宿敵となる男。再び会うはずだ。



○戦闘に入ったけどこいつらは魔法を使うのすごく強いです。ハイ



ザノバ砦～惨劇～

ミリムを連れて意気揚々とザノバ砦に帰ってくると無残にも仲間たちが殺されていた。まだわずかに息のある父から「暗殺魔術団」にやられたということがわかる。それと同時に自分が父と思っていたガランの子では無いということもわかってしまう。

ガランや殺された仲間の仇を取る事を誓ってザノバ砦を後にする。



○みんな、死んでしまったのか？ 誰だこんな惨いことしたのは!!



○親父は大丈夫だろうか。ハラハラ

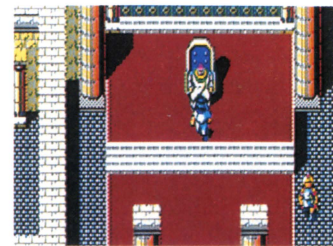


○この仇は絶対とつてやるからな。やすらかに眠れ……

暗殺魔術団

このあと「暗殺魔術団」を追ってミリムと旅を続けて行くことになる。最初こそ地味な戦闘シーンもデカキャラが次々と登場して加速度的に盛り上がるぞ。仮面の男との対決は近い!!

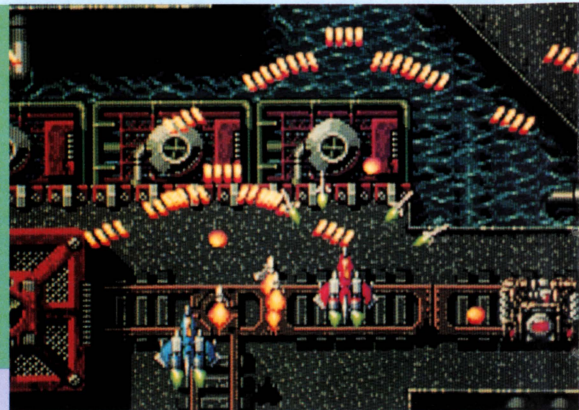
○お城で王様と会うこともあるぞ



RAIDEN

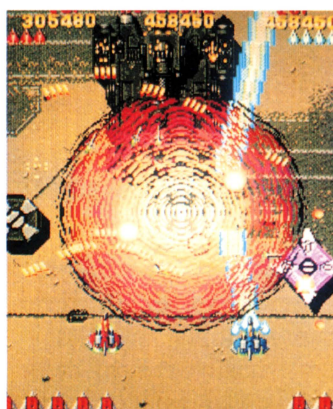
ライデン

セーブ開発 4月登場予定



超高空戦闘爆撃機“雷電”始動!

A.D2090年、地球は突如として出現した外宇宙生命体の侵略を受けた。激戦の続く中、世界連合軍政府は、破壊された敵の戦闘機を基に、世界中の優秀な技術者を集めて超高空戦闘機“雷電”を作り出したが、あまりにも高性能、高機動であったために、実戦に耐えられるパイロットはわずか2名しか残らなかった。そして今、地球の運命を賭けて2機の戦闘機が出撃する——こんなストーリーで始まる『雷電』は、ショットとボンバーを使って戦う、正当派の縦スクロールシューティングゲームです。



○ボンバーとショットがこのシューティングゲームの基本です

パワーアップは敵から奪う!

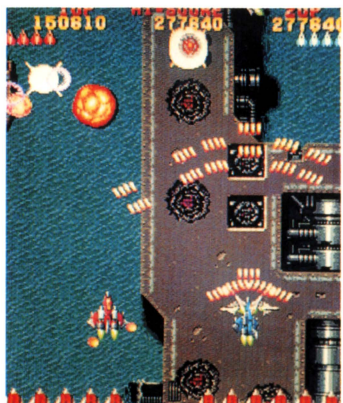
『雷電』のショットは、パワーアップアイテムを取ることで、強力なレーザーが攻撃範囲の広いバルカンかどちらかの武器を使用できます。2人同時プレイの時なら、

お互い別の武器で協力しつつ戦うのがよいでしょう。また、ミサイルを取れば、ショットと同時に強力な援護ミサイルが発射されるようになります。見逃さないように。

○この敵を破壊すると出現するアイテムを使ってパワーアップせよ



○序盤で非力なのはシューティングゲームでは鉄のような掟です……



○このような強力パワーアップも可能!

雷電(らいでん)を支援するWEAPON群

レーザー

パワーアップすることにより最終的には自機と同じ幅の太いレーザーが撃てるようになる。貫通力抜群の光学兵器。ただし、正面のみの攻撃しかできないのでサイドに注意。



みよ! この極大レーザーを! 射線上にいる敵はアツという間に死ぬ

バルカン

バルカンはパワーアップするたびに広範囲に攻撃できるようになる。最高の状態になると弾が扇状に広がって前方をほとんどカバーする。固い敵にはちょっとつらい。連射命だ。



最高8段階めのバルカンが心強い。注意するのは後ろからの攻撃だけだ

ニュークリアミサイル

自機から発射されると真つすぐ飛んでいき、目標にぶつかると爆発してその爆風でそばにいる敵もいっしょに破壊してしまうミサイル。最高4連射することができる。



発射されたニュークリアミサイル。4連射できるとかなり強力な武器だ

ホーミングミサイル

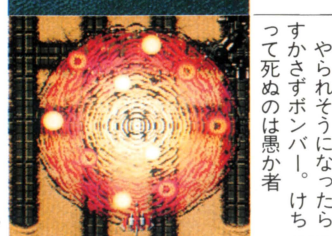
いわずと知れた自動追尾型ミサイル。自機から発射されるやそばにいる敵めがけて飛んでいく賢いヤツだ。弾をババまくボスキャラを遠くから狙ったりするのにいいぞ。



敵がいればすぐに飛んでいってやつつける。とっても頼もしいミサイル

ボンバー

超硬い敵への特効薬。それがこのボンバーだ。使用すると前方に巨大な爆風が出現、ザコは1撃、ボスにも強烈なダメージを与え、弾も消す。超便利だが使用回数に制限アリ。



やられそうになったらすかさずボンバー。けちって死ぬのは愚か者

次々と移り変わる戦場

『雷電』は全8ラウンド。舞台はのどかな田園地帯からスタートし、都市→海洋→遺跡→敵地上基地→浮遊大陸→宇宙ステーション、そして敵巨大戦艦へと、華麗なグラ



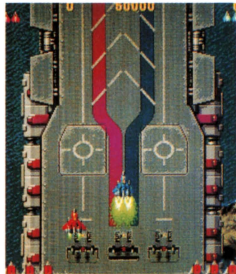
●突然、出現した列車。当然のように攻撃してきます。応戦しましょう

●ボンバーは敵の弾を消すことができるので、ここぞというときは発射して、自機を守るようにしましょう

フィックと共に次々と移り変わっていきます。

地形に合わせ、敵の種類も実に多彩。プレイヤー機の後方へ回り込むヘリコプターや、鬼の様に弾を吐く中型の飛行艇などが特に、注意を要する敵といえます。

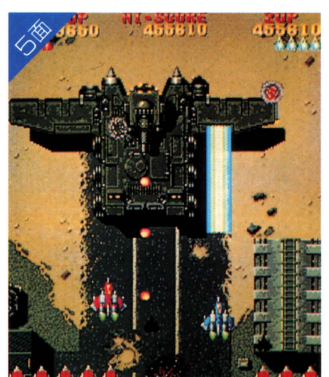
●超高空戦闘爆撃機「雷電」発進果たして彼らは地球を救うことができるか？ 期待して待て！



迫り来るボスキャラたち

ゲームに登場するキャラクターは、弱いからザコキャラ、強いからボスキャラと分類するわけですが、『雷電』のボスキャラ達も、文

句なく強くてコチコチに硬いやツラばかりです。ボンバーをタイミングよく使いながら、がんばって倒してみして下さい。



●1面のボス登場！ スクロールが止まって、ボスの猛攻撃が開始される。注意せよ！！

●2台のうちの1台を破壊。これでだいぶ楽になった！ トドメを刺せ

1機破壊！

●合体したり、分裂したりと忙しくも手強い2面のボスキャラです

●攻撃すると装甲がハガれて、このようになる3面のボス。まだまだ攻撃を続けなければ勝利はない！

●軌道上で合体、分裂を繰り返してプレイヤー2人を苦しめる。合体状態より分裂しているときが強い

●ハッタリのボスキャラ。飛行不可

RAIDEN の開発者に聞く！

A：『ライデン』を作るきっかけは何だったのですか。
Q：わかりやすくシンプルで、かつ撃ちまくるシューティングが作られたからです。
A：開発に苦労したのはどこですか。
Q：プログラムの高速化です。
A：開発期間はどれくらいですか。
Q：約1年かかりました。
A：このゲームの気に入っている部分を教えてください。
Q：パワーアップして弾を撃ちまくったり、敵の動きに味があるところやパターンゲームになっていない部分などです。
A：最後にプレイヤーにメッセージをお願いします。
Q：自信を持っておすすめできる正統派シューティングゲームです。見かけたら、ぜひチャレンジしてみてください！



●地面に倒れているのは民間人？ 戦争に死者は、刺身につまよう

入学シーズンの新作情報

さすがにAOUショー後だけあって、雨後の竹の子のように新作ビデオゲームが出現しています。アイレムからはゴルフゲーム『メジャータイトル』、コナミからはアクションゲーム『エイリアンズ』と、登場は未定ですが話題のシューティング2作『トライゴン』と『パロディウスだ！』が控えています。セガからは野球ゲームの『MVP』と『ハンガオン』の続編的存在の『レーシングヒーロー』。そして、『アフターバーナー』の流れを汲む期待の新体感ゲーム『G-LOC(仮称)』も登場未定ながら、用意されています。タイト



●『レーシングヒーロー』の画面写真

ーからは通信対応のバイクレーシングゲーム『WGP』、クイズゲーム『苦悶頭捕物帳』。ジャレコからはコミカルアクション『妖精物語・ロッドランド』。データイーストは『囃子投げ』を取り入れたアクションゲーム『フルードバスター』とアクションパズル『バルダータッシュ』が3月中に登場の予定です。



週間 ヒット チャート!

今回の売り上げチャートは新作がかなりかき回してくれて動きのあるランキングになった。ゲーム成績表でもその話題の新作陣の読者評価を発表するという楽しみもある。

2/5~2/11			
新登場	1	スーパーバレーボール ビデオシステム/90年2月7日発売/バレーボール/5800円 初登場で1位になるというケースはPCエンジンにおいてはかなりある現象だ	97
前週1	2	SUPER桃太郎電鉄 ハドソン/89年9月15日発売/ボードゲーム/5800円 1位との差はかなり大きい	26
前週3	3	ドラえもん迷宮大作戦 ハドソン/89年10月31日発売/アクション/4900円 あと一歩で3位とまりだ	24
前週2	4	PC原人 ハドソン/89年12月15日発売/アクション/5800円	23
前週5	5	タイトーチェイスH.Q. タイトー/90年1月26日発売/アクション/6600円	20
前週4	6	イース I・II CD・ハドソン/89年12月21日発売/アクションRPG/7800円	13
前週8	7	ガンヘッド ハドソン/89年7月7日発売/シューティング/5800円	13
前週7	8	アトミックロボキッド UPL/90年1月19日発売/シューティング/6400円	11
前週11	9	Mr.HELLIの大冒険 アイレム/89年12月1日発売/シューティング/6700円	10
前週21	10	弁慶外伝 サン電子/89年12月22日発売/RPG/6200円	10

2/12~2/18			
前週1	1	スーパーバレーボール ビデオシステム/90年2月7日発売/バレーボール/5800円 スポーツものが2週連続して1位になるというのはめずらしいことだ	30
前週2	2	SUPER桃太郎電鉄 ハドソン/89年9月15日発売/ボードゲーム/5800円 わずかにおよびず2位に	29
前週5	3	タイトーチェイスH.Q. タイトー/90年1月26日発売/アクション/6600円 2ランクアップした	19
前週3	4	ドラえもん迷宮大作戦 ハドソン/89年10月31日発売/アクション/4900円	18
前週4	5	PC原人 ハドソン/89年12月15日発売/アクション/5800円	14
前週7	6	ガンヘッド ハドソン/89年7月7日発売/シューティング/5800円	12
前週10	7	弁慶外伝 サン電子/89年12月22日発売/RPG/6200円	9
新登場	8	麻雀ウォーズ 日本物産/90年2月16日発売/麻雀/5400円	7
前週17	9	ヴォルフィード タイトー/89年12月27日発売/バスルアクション/6600円	6
前週8	10	アトミックロボキッド UPL/90年1月19日発売/シューティング/6400円	6

買いたい ゲーム

BEST 10

強敵だった『スーパーダライアス (CD-ROM)』と『源平討魔伝』が発売されたため晴れて『コスミックファンタジー』が1位へ。しかし『スプラッターハウス』に詰め寄られている。

前週	今週	ゲーム名	メーカー名	%
3	1	コスミックファンタジー	日本テレネット	13.0
5	2	スプラッターハウス	ナムコ	12.8
12	3	ラストハルマゲドン	ブレイン・グレイ	9.6
4	4	イメージファイト	アイレム	7.0
10	5	熱血高校ドッチボール部 PC番外編	ナグザット	6.8
8	6	アフターバーナー	NECアベニュー	6.4
—	7	うる星やつら STAY WITH YOU	ハドソン	5.6
6	8	フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90	ヒューマン	4.4
11	9	スーパー大戦略	マイクロキャビン	4.0
7	9	桃太郎活劇	ハドソン	4.0

出して 欲しい ゲーム

BEST 10

『IV』が発売され世の中『ドラクエ』一色になってしまったこの時期、1位の『ドラゴンクエスト』がポイントをさらに伸ばしている。その他は常連が並んでいていつもと変わらずといったところ。

前週	今週	ゲーム名	%
1	1	ドラゴンクエストⅡ ^パ	17.2
4	2	イースⅢ ^パ	6.6
2	3	グラディウスⅢ ^業	6.4
5	4	テトリス ^業 Ⅱ ^パ	6.0
16	5	ファイナルファイト ^業	4.6
3	6	R-TYPEⅡ ^業	4.0
7	7	天地を喰らう ^業 Ⅱ	3.2
8	8	ファイナルファンタジーⅡ ^パ	2.4
9	9	ダライアスⅡ ^業	2.0
16	9	マーベルランド ^業	2.0

※売上以外の表は、本誌4月号のアンケートから無作為に500通選り集計した結果です。表中、業は業務用、パはパソコン、メはメガドライブ、フはファミコン、ゲはゲームボーイを示します。ゲーム成績表の円カ
コミ数字は2月27日までに発売の109本のゲームの順位を示します。※売上表は全国有名デパート、玩具店の協力を得てその本数をもとに編集部で独自に集計したものです。※価格は消費税を含みません。

2/19~2/25

2/26~3/4

HitChartVoice!

新登場	1	北斗星の女 CD・ナグザット/90年2月23日発売/アドベンチャー/6300円 またしてもこの週発売の新 作が1位に。さらに5位ま でが新登場ソフトだ	35
新登場	2	虎への道 ビクター音楽産業/90年2月23日発売/アクション/6700円 伏兵的存在だったが2位へ	32
新登場	3	プロディア ハドソン/90年2月23日発売/パズル/4500円 上位3つは高ポイントだ	29
新登場	4	ザ・ニュージランドストーリー タイトー/90年2月23日発売/アクション/6600円	19
新登場	5	飛装騎兵カイザード NCS/90年2月23日発売/シミュレーション/6200円	17
前週1	6	スーパーバレーボール ビデオシステム/90年2月7日発売/バレーボール/5800円	14
前週2	7	SUPER桃太郎電鉄 ハドソン/89年9月15日発売/ボードゲーム/5800円	6
前週8	8	麻雀ウォーズ 日本物産/90年2月16日発売/麻雀/5400円	6
前週5	9	PC原人 ハドソン/89年12月15日発売/アクション/5800円	6
前週31	10	天外魔境 CD・ハドソン/89年6月30日発売/RPG/7200円	5

新登場	1	スペースインベーダー復活の日 タイトー/90年3月3日発売/シューティング/5900円 十数年前に社会を巻き込ん だゲームがPCに登場。期 待されているようだ	31
前週4	2	ザ・ニュージランドストーリー タイトー/90年2月23日発売/アクション/6600円 タイトーが1、2位を独占	28
前週7	3	SUPER桃太郎電鉄 ハドソン/89年9月15日発売/ボードゲーム/5800円 常連が再び上位へ浮上した	21
新登場	4	シティーハンター サン電子/90年3月2日発売/アクション/6300円	20
前週3	5	プロディア ハドソン/90年2月23日発売/パズル/4500円	18
前週2	6	虎への道 ビクター音楽産業/90年2月23日発売/アクション/6700円	17
前週5	7	飛装騎兵カイザード NCS/90年2月23日発売/シミュレーション/6200円	15
前週21	8	弁慶外伝 サン電子/89年12月22日発売/RPG/6200円	15
前週6	9	スーパーバレーボール ビデオシステム/90年2月7日発売/バレーボール/5800円	14
新登場	10	パラノイア ナグザット/90年3月1日発売/シューティング/5800円	13

今回の売り上げチャートには、4週合わせて、新登場が10作もあり面白い動向になった。

まずその先陣をきったのが『スーパーバレーボール』である。これは、購入希望ランクにおいては10位前後に位置していて、まあまあ前人氣的にもよかったゲームだったが、これほどの勢いで1位になるとは少々驚きである。常連の『SUPER桃太郎電鉄』や『ドラえもん迷宮大作戦』がかすんでしまった。更に、発売2週目にも1位に就き人氣の程をうかがわせている。

第3週になると、なんと上位5位が新作という週が出現した。そして、その5タイトルと『スーパーバレーボール』を含めた6位までが、2桁ポイントであるということも興味深い。

PCエンジンゲームの売り上げ動向の特徴として、新作が発売されればそれが面白いゲームであろうがそうでなかろうが、だいたいにおいて1位になったり、1位にならなくても上位にランクされることが多い。これはまだまだソフトの本数不足ということを、如実に物語っていることになる。



○初登場時は大量ポイントで1位に。その後下降気味だが安定してポイントを得る『スーパーバレーボール』

ゲーム成績表

新作が7本あったにもかかわらず、どれも上位にくい込めなかったのは残念な結果だった。一番良くても『飛装騎兵カイザード』の46位、21点台なのである。どのゲームのどの項目も低い点で平均していて、4点を越えているの

が『ザ・ニュージランドストーリー』のキャラ項目のみなのは寒々しい。また『スーパーバレーボール』の音楽・効果音項目が2点台で107位とは問題外の低さだ。次号の評価対象作には、ぜひともがんばってもらいたい。

ゲーム成績ベスト10

1	イースⅠ・Ⅱ	26.251
2	天外魔境	25.672
3	R-TYPEⅠ	25.447
4	SUPER桃太郎電鉄	25.339
5	コブラ〜黒竜王の伝説	24.898
6	ファイティング・ストリート	24.402
7	究極タイガー	24.368
8	モンスター・レアー	24.302
9	ヴァリスⅡ	24.243
10	ガンヘッド	24.097

2月7日 発売	スーパーバレーボール ビデオシステム/バレーボール/5800円	2月16日 発売	麻雀ウォーズ 日本物産/麻雀/5400円	2月23日 発売	飛装騎兵カイザード NCS/シミュレーション/6200円
業務用から移植。★必殺技が少なくパターンが同じで音楽がないことには不満(北海道/祭主知幸ク)★初めて見るアングルでいい(千葉/機具隆ク)	キャラ 3.556 ⁶⁶ 音楽 2.602 ¹⁰⁷ 買い得 3.503 ³⁵ 操作性 3.821 ²³ 熱中度 3.894 ²⁷ オリジナリティ 3.721 ²⁴ 総合 21.097 ⁵⁴	麻雀ゲーム初のRPGモードがウリ。★ヒントが少なすぎて難しい(長野/高見沢剛ク)★女の子がともかわいがった(静岡/榎下康二ク)	キャラ 3.876 ⁴⁶ 音楽 2.977 ⁹⁰ 買い得 3.191 ⁶⁷ 操作性 3.123 ⁸⁹ 熱中度 3.382 ⁷⁵ オリジナリティ 3.404 ⁵⁴ 総合 19.953 ⁷⁰	10のシナリオをクリアするシミュレーション。★アニメーションがよかった(滋賀/吉田浩二ク)★キャラはもっとシンプルなのがいい(岐阜/小林史学ク)	キャラ 3.728 ⁵⁵ 音楽 3.283 ⁷¹ 買い得 3.358 ⁴⁹ 操作性 3.567 ⁴² 熱中度 3.728 ²⁷ オリジナリティ 3.604 ²² 総合 21.268 ⁴⁶
2月23日 発売	プロディア ハドソン/パズル/4500円	2月23日 発売	虎への道 ビクター音楽産業/アクション/6700円	2月23日 発売	北斗星の女 CD・ナグザット/アドベンチャー/6300円
パソコンからの移植。★シンプルだが100%ハマる(東京/高野浩明ク)★脳ミソグニョグニョ(石川/竹田一ク)★そのうち飽きる(岐阜/桐山勝彦ク)	キャラ 2.819 ¹⁰⁵ 音楽 3.099 ⁸⁰ 買い得 3.594 ²⁹ 操作性 3.540 ⁴⁵ 熱中度 3.729 ³⁶ オリジナリティ 3.459 ⁴⁹ 総合 20.240 ⁶⁷	業務用からの移植。★天の声2がある1時間間で終わってしまう(愛知/浜崎英夫ク)★業務用以上の出来(三重/松野健二ク)★超ミズ(福岡/田中弘樹ク)	キャラ 3.577 ⁶⁵ 音楽 3.256 ⁷⁵ 買い得 3.137 ⁷³ 操作性 3.541 ⁴⁴ 熱中度 3.596 ⁵¹ オリジナリティ 3.229 ⁷³ 総合 20.336 ⁶⁶	西村京太郎書き下ろし。★さすガストリーがしっくりしている(千葉/安藤充謙ク)★内容が乏しく2日で解いてしまった(愛知/寿澤一隆ク)	キャラ 3.280 ⁶⁵ 音楽 3.505 ⁴⁴ 買い得 3.258 ⁵⁹ 操作性 3.460 ⁵³ 熱中度 3.595 ⁵² オリジナリティ 3.415 ⁵² 総合 20.513 ⁶¹
2月23日 発売	ザ・ニュージランドストーリー タイトー/アクション/6600円	2月23日 発売	プロディア ハドソン/パズル/4500円	2月23日 発売	飛装騎兵カイザード NCS/シミュレーション/6200円
業務用からの移植。★操作方法は簡単だがやると難しい(宮崎/山下良子ク)★忠実な移植だ(岐阜/田中聡ク)★風船が操作しにくい(東京/中川興司ク)	キャラ 4.114 ²⁷ 音楽 3.551 ⁴² 買い得 3.218 ⁶⁵ 操作性 3.448 ⁵⁵ 熱中度 3.517 ⁶¹ オリジナリティ 3.413 ⁵³ 総合 21.261 ⁴⁷	麻雀ゲーム初のRPGモードがウリ。★ヒントが少なすぎて難しい(長野/高見沢剛ク)★女の子がともかわいがった(静岡/榎下康二ク)	キャラ 3.876 ⁴⁶ 音楽 2.977 ⁹⁰ 買い得 3.191 ⁶⁷ 操作性 3.123 ⁸⁹ 熱中度 3.382 ⁷⁵ オリジナリティ 3.404 ⁵⁴ 総合 19.953 ⁷⁰	10のシナリオをクリアするシミュレーション。★アニメーションがよかった(滋賀/吉田浩二ク)★キャラはもっとシンプルなのがいい(岐阜/小林史学ク)	キャラ 3.728 ⁵⁵ 音楽 3.283 ⁷¹ 買い得 3.358 ⁴⁹ 操作性 3.567 ⁴² 熱中度 3.728 ²⁷ オリジナリティ 3.604 ²² 総合 21.268 ⁴⁶

120本

各10名様

今号のプレゼント

アンケートに答えて ゲームをもらおう!! 読者プレゼント

- ①ラストハルマゲドン6
②超絶倫人ペラボーマン.....10
③最後の忍道.....14
④オペレーションウルフ.....18
⑤青いプリング.....22
⑥ヴェイグス.....26
⑦ネクロスの要塞.....30
⑧マニアックプロレス.....34
⑨これがプロ野球'9038
⑩魔動王グランゾート.....42
⑪上海II46
⑫将棋 初段一直線.....48
(ゲームのあとの数字は今号での紹介ページです)

応募のしかた

右のとじこみハガキに、この号のプレゼントで欲しいものの番号を1つ(①~⑫)書き、下のアンケートに答えて(回答欄はハガキのウラ)41円切手をはってポストまで。しめ切りは4月28日(必着のこと)発表は5月30日発売の7月号です。

アンケート

- 1 今号の記事のなかでおもしろかったものを表1から3つ選び、おもしろかった順に番号を書いてください。
2 また、今号の記事のなかでつまらなかったものを表1から3つ選び、つまらなかった順に番号を書いてください。
3 これから買おうと思っているゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。また、買いたいものがないときは「ナシ」と書いてください。
4 今後、本誌で特集して欲しいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
5 また、攻略特集して欲しいゲームを表4から2つ選び、番号を書いてください。
6 パソコン、業務用、ファミコンからPC Engineに移植して欲しいものがあれば、そのゲーム名を書いてください。
7 あなたの持っているパソコン、ゲーム機を右の表3から選び、番号全てに○をつけてください。
8 また、これから買おうと思っているパソコン、ゲーム機を表3から選び、番号全てに○をつけてください。
9 本誌以外によく読む雑誌を表2から選び、番号全てに○をつけてください。
10 今号の本誌を買って、価格についてどう思いましたか。次の中から番号を選び、書いてください。
①とても高いと思う。
②ちょっと高いと思う。
③ちょうどいい。
④まあまあ安い。
⑤とてもお買い得。
11 あなたはPC Engineコア構想に興味がありますか?
①ある ②ない ③知らない
12 コア構想は次のようなラインナップがありますが、興味のあるものを2つ選び、番号に○をつけてください。
①CD-ROM²
②アーティストツール
③イラストブースタ
④プリントブースタ
⑤フォトリダ
⑥カラー液晶テレビ
⑦キーボード
⑧パソコンインターフェイスボード

- ⑨パソコン通信アダプター
⑩何も興味はない
13 現在発売中のCD-ROM²について、あてはまる番号を1つ選び、番号を書いてください。
①ぜひ買いたい。
②買うかどうか検討中。
③あまり欲しくはない。
④既にもっている。
14 好きなゲームのジャンルを次のなかから3つ選び、好きな順に番号を書いてください。
①シューティング
②アクション
③RPG
④アドベンチャー
⑤シミュレーション
⑥スポーツ ⑦その他
15 今号のとじこみ付録、フォーメーション・サッカー・ヒューマンカップ90データ集についてあてはまる番号を1つ選び、書いてください。
①とても役にたった。
②役にたった。
③役にたたなかった。
④特に何も思わない。
16 ハガキの下表にあるゲームで、実際に遊んだことのあるゲームを下の6項目について評価してください。採点方法は、良い⑤・やや良い④・普通③・やや悪い②・悪い①の5段階です。

- キャラクタ キャラの動きや
カワイさ、成長の具合などを
チェック
音楽・効果音 何回聞いても
アキてこない音楽かどうかを
チェック
お買い得度 ゲームの値段と
内容がうまく釣り合っている
かチェック
操作性 ゲームのキャラは動
かしやすいかどうかという操
作性をチェック
熱中度 ゲームにどのぐらい
ノメリこめたかという熱中の
度合いをチェック
オリジナリティ 今までのゲ
ームにない斬新なアイデアが
あるかどうかをチェック

No.	表1 今号の記事	No.
1	(新作)ラストハルマゲドン	1
2	(新作)超絶倫人ペラボーマン	2
3	(新作)最後の忍道	3
4	(新作)オペレーションウルフ	4
5	(新作)青いプリング	5
6	(新作)ヴェイグス	6
7	(新作)ネクロスの要塞	7
8	(新作)マニアックプロレス	8
9	(新作)これがプロ野球'90	9
10	(新作)魔動王グランゾート	10
11	(新作)上海II	11
12	(新作)将棋初段一直線	12
13	(攻略)バルンバ	13
14	(攻略)パスワードリフト	14
15	UL-TECH Wonder Land	15
16	PC SCRAMBLE	16
17	PC-88FREAK	17
18	ゲーセンFREAK	18
19	ゲームベスト10	19
20	COMING SOON	20
21	新作発売カレンダー	21
22	(とじこみ付録)フォーメーション・サッ カー・ヒューマンカップ90データ集	22

No.	表2 雑誌名	No.
1	月刊PCエンジン	1
2	PCエンジン	2
3	ファミコンマガジン	3
4	ファミコン通信	4
5	ファミコン必勝本	5
6	ファミコン	6
7	その他のファミコン雑誌	7
8	テックポリス	8
9	LOGIN	9
10	メガドライブFAN	10
11	Beep/メガドライブ	11
12	コンプティーク	12
13	POPCOM	13
14	MSX・FAN	14
15	MSXマガジン	15
16	ゲームスト	16
17	コロコロコミック	17
18	週刊少年ジャンプ	18
19	週刊少年サンデー	19
20	週刊少年マガジン	20
21	週刊少年チャンピオン	21
22	その他のマンガ誌	22
23	BOMBなどのパラエティアイドル誌	23
24	その他	24

No.	表3 機種名	No.
1	ファミコン、ツインファミコン	7
2	ファミコンタイトル	8
3	スーパーファミコン	9
4	MSX、MSX2、MSX2+	10
5	セガマスターシステム	11
6	MEGA DRIVE	12
7	PC-8801、PC-9801シリーズ	13
8	X68000シリーズ	14
9	FM TOWNS	15
10	ゲームボーイ	16
11	リンクス	17
12	その他	18
13	何も持っていない	19
14	とくに買いたくない	20

No.	表4 ゲーム名	No.
1	アームドF	79
2	アウトラン	80
3	青いプリング	81
4	アドベンチャーアイランド(仮称)	82
5	アトミックロボキッド	83
6	アフターバーナーII	84
7	暗黒伝説	85
8	イースII・II	86
9	イメージファイト	87
10	ヴァリスII	88
11	ヴェイグス	89
12	ウォルフブレード	90
13	うる星やつら STAY WITH YOU	91
14	ウルトラボックス	92
15	S・C・I	93
16	エンブレム フロム ダークネス	94
17	エフェラ アンド シリオー	95
18	F-1 CRUISE	96
19	F117ステルスバトル	97
20	オーダイン	98
21	オペレーション・ウルフ	99
22	オメガファイター	100
23	ガイアブレイム	101
24	鉄の国にレジェンド	102
25	カルメシエ サンディエゴを追え/世界編	103
26	奇々怪界	104
27	キックボウル	105
28	ギャラクシーフォースII	106
29	ぎゅわんぶらあ自己中心派	107
30	キングオブ・カジノ	108
31	源平討魔伝	109
32	ゴールデンアックス	110
33	ゴーストバスターズ	111
34	ゴルフゲーム(仮称)	112
35	これがプロ野球'90	113
36	サイコビクター	114
37	最後の忍道	115
38	サイバーゴア	116
39	CYBER CITY OEDO808	117
40	サイバーナイト	118
41	サイレントデバカース	119
42	ザ・ニューランドストーリー	120
43	ザ・プロ野球	121
44	サンダーブレード	122
45	JBハロルドシリーズ	123
46	シティハンター	124
47	忍(SINOBII)	125
48	上海II	126
49	獣王記(Huカード)	127
50	獣王記(CD-ROM)	128
51	将棋 初段一直線	129
52	シンパット地底の大魔宮	130
53	スーパーアルパロ	131
54	スーパー大戦略	132
55	スーパーダライアス	133
56	スーパーバレーボール	134
57	SUPER桃太郎電鉄	135
58	ストライク飛竜	136
59	スプラッターハウス	137
60	スプレッドシャドウ(仮称)	138
61	スペースインベーダー復活の日	139
62	スペースファンタジーゾーン	140
63	闘龍剣	141
64	ザビウス ファードラウト伝説	142
65	倉庫番WORLD	143
66	ソル・ビアンカ	144
67	大旋風	145
68	大地くらくラシス	146
69	タイタン・チェイスH.Q	147
70	大魔界村	148
71	タイムクルーズ	149
72	ダウンロード	150
73	ダウンロード2	151
74	脱出	152
75	A TSUJIN	153
76	竜の子ファイター	154
77	ダブルダンジョン	155
78	地獄めぐり	156
79	逐電奪兵衛	157
80	チャンピオンシップゴルフ	158
81	チャンピオンレスラー	159
82	超絶倫人ペラボーマン	160
83	デジタルチャンプ	161
84	デス・プリンガー	162
85	デビルクラッシュ	163
86	天外魔境II ねまろ	164
87	ドラえもん 迷宮大作戦	165
88	虎への道	166
89	どらばっちゃん	167
90	都留文科大学戦術型バイゲーム	168
91	ドロップブロックほらほら	169
92	ドンドコドン	170
93	ナイトライダースペシャル	171
94	謎のマスクレード	172
95	ならず者戦艦部隊 BLOODYWOLF	173
96	ニューロビタ	174
97	ネクロスの要塞	175
98	熱血高校ドッジボール部PC番外編	176
99	バスティール	177
100	バスニック	178
101	バットマン	179
102	バトルエース	180
103	はいにおんざるおど	181
104	バリバリア	182
105	バリバリ伝説	183
106	バルンバ	184
107	バード・オブ・プレズ	185
108	バードリフト	186
109	PC魔人	187
110	BE BALL	188
111	飛龍騎兵ガイザード	189
112	ファイナルゾーン	190
113	フォーメーション・サッカー	191
114	ヒューマンカップ90	192
115	フォグトンワールド	193
116	不思議の夢のアリス	194
117	ブルファイト リングの覇者	195
118	プロファイ	196
119	ヘビースニーツ	197
120	ヘルファイト	198
121	井屋外伝	199
122	北斗星の女	200
123	ホラーストーリー	201
124	ヴォルフ	202
125	ボンバーマン	203
126	麻雀ウォーズ	204
127	麻雀学園マイルド東関宗四部登場	205
128	麻雀悟空スペシャル	206
129	マイトアンドマジック	207
130	マイトアンドマジックII	208
131	魔界プリンスどらばっちゃん	209
132	マジカルザウルスウォー	210
133	魔動王グランゾート	211
134	マニアックプロレス	212
135	Mr.HERIの大冒険	213
136	みづはち学園	214
137	迷宮	215
138	迷宮のエルフィーネ	216
139	桃太郎伝説	217
140	桃太郎伝説II	218
141	桃太郎伝説III	219
142	桃太郎伝説IV	220
143	モンスタースタジアム	221
144	幽霊君	222
145	USAプロバスケットボール	223
146	ラストランサーII	224
147	ラストハルマゲドン	225
148	ラジオレブススペシャル	226
149	立体将棋(仮称)	227
150	琉球	228
151	レインボーアイランド	229
152	レッドアラート	230
153	ロードランナー ロストラビンス	231
154	ROMROMスタジアム	232
155	ワードの森	233
156	ワールドビーチバレー	234
157	ワルキューレの伝説	235

※雑誌公正競争規約の定めにより、この懸賞に当選された方は、この号の他の懸賞に入選できない場合があります。

COMING SOON

春ということもあって新タイトル発表も桜前線の勢い。特にNECアベニューとタイトーの新リリース数はダントツだったので、その情報の特集紹介しちゃうぞ。

初心者バッチリの超親切設計アクション

桃太郎活劇

ハドソン	9月発売予定	価格未定
アクション	4メガ	画面は開発中のものです

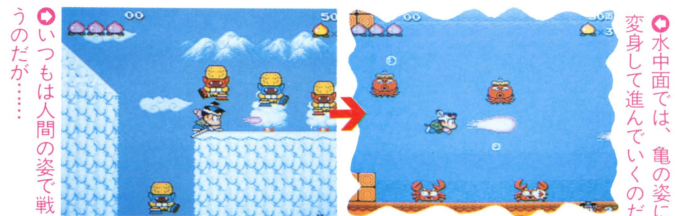
水中では亀姿に変身!

どんなにアクションゲームが苦手な人でも、必ずや感動のエンディングを見せようという意図のもとに作られた『桃太郎活劇』の続報をお届けしよう。

このゲームの数あるステージの中には水中面があり、そのステー

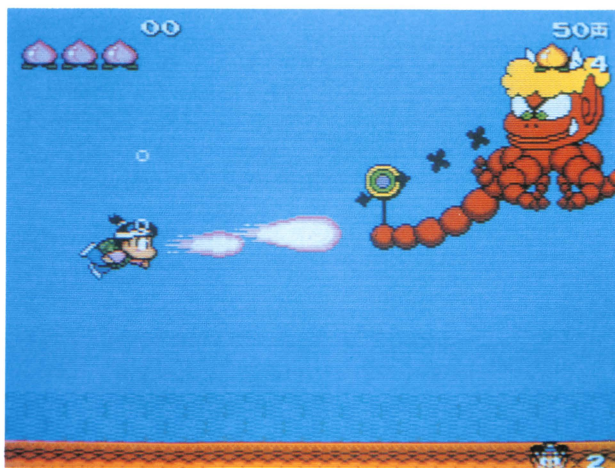
ジでは、なんと浦島太郎ならぬ、浦島桃太郎? なる亀姿になって、シューティングゲームを楽しむことができるのだ。敵キャラの水中面にあった鬼がわんさか待ち受けているぞ。

まだまだ、いろいろ楽しいステージがありそうなので目が離せないぞ!



うのだから……

水中面では、亀の姿に変身して進んでいくのだ



水中面のボスキャラの登場だ。このボスはタコとオニの合体したような奴だ。一気にカタをつけよう

わたる世間は鬼ばかり

桃太郎が活躍する舞台は、昔話で聞いたことがあるようなところばかり。とは言っても昔話もいろいろあるので、様々なステージがあるにもかかわらず、何故か鬼たちは必ず桃太郎を待ち伏せている。全く困ったものだ。



よく見ると仲間のキジが人質に



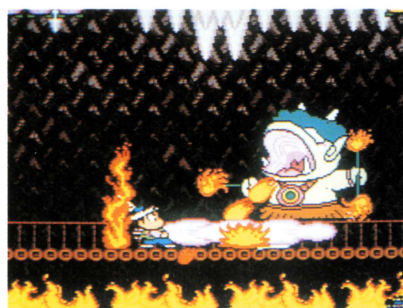
一面、銀世界だ。ガンガン行こう



一見トリッキーな面だが……

ボス鬼と対決

ボス鬼のははっきり言ってデカイし、強いし、カタイ。こっちもパワフルな術を使って対抗しよう!!



これはまた強烈なボスの攻撃だ。うまく炎をかくぐり撃破せよ!

今度は手元にある金太郎アメを投げつけてくるボスだ。包丁にも注意

退治してくれよう
桃太郎!!



シリーズ最新作 / 女の子がバリバリ活躍

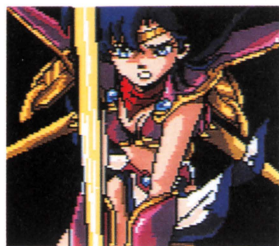
ヴァリスIII

日本テレネット	7月発売予定	価格未定
アクション	CD-ROM ²	画面は『ヴァリスII』のものです

3人のキャラクタでプレイ

いよいよ『ヴァリス』シリーズの最新作が登場だ。

今回は主人公の優子、優子の妹であり、夢幻界の女王であるヴァルナと魔界の鬼族のチャムの3人を操作することができる。ACTによって選べないキャラクタもいるが、ACTの構成自体がキャラクタの能力にあった作りになっているので、前作より一層バラエティに富んだアクションが楽しめる。今回のストーリーは3界の



◎前作同様ビジュアル満載

支配を狙う魔界のグラメスと優子たちの戦いを描いたもので、『I』で登場した宿敵ログレスも復活する。またヴァリスの剣と対になるレーザスの剣も登場して、ゲームを賑わせてくれる。

ヴァリスの戦士

操作できる3人の主役たちを紹介しよう。ヴァリスの剣の持ち主でゲームの主人公である優子。そして夢幻界の女王で優子の妹であるヴァルナ。魔法攻撃が得意。チャムはグラメスに殺された魔界のラダの娘だ。

優子

ヴァルナ

チャム

ヴァリスの剣の
カギを
にぎる老人

ニゼツティー



ニゼツティー



◎写真は『ヴァリスII』のもの。『ヴァリスIII』が早くもみえたところだ



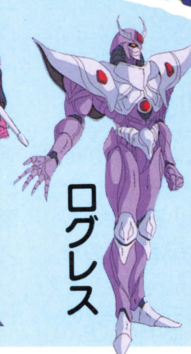
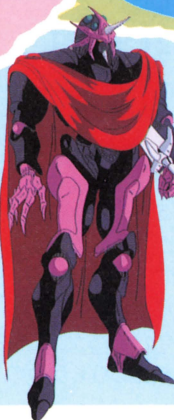
グラメス軍

グラメス軍の最高幹部であり、レーザスの剣の持ち主であるグラメス。1作目で優子に敗れたボスで、グラメスによって今回地獄から召還されたログレス。そして夢幻界侵攻に反対した為、殺された司祭長ラダ。

グラメス

ログレス

ラダ



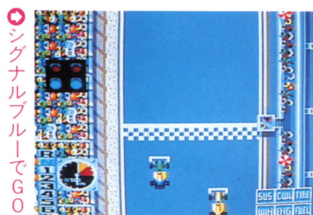
世界各国のサーキットを駆け抜けろ!

F-1 CIRCUS

日本物産	発売日未定	価格未定
レース	3メガ	画面は開発中のものです

熱きバトルが展開する

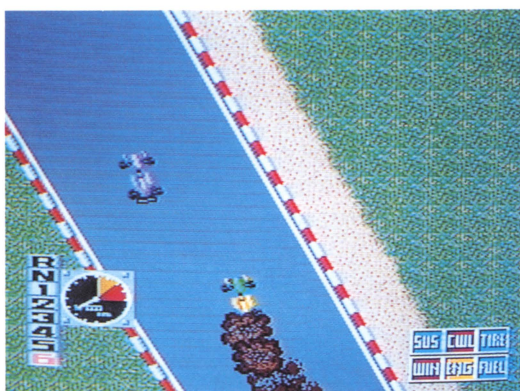
年間16戦の世界各国を転戦するF-1レース。あるときは世界一速い男を目指すドライバーとなり、またあるときはF-1の製造者選手権であるコンストラクターズチャンピオンシップを目指すチーム



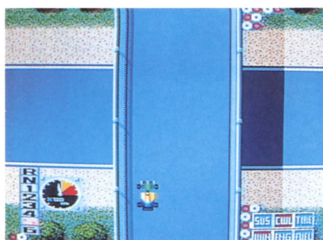
オーナーやチーム監督として戦っていく。このドライバーズモードとコンストラクターズモードの2種類のモードに挑戦し、チャンピオンシップを獲得するのがキミの最終的な目的だ。

ドライバーズモードは練習のためのフリー走行とワールドチャンピオンシップに分かれ、ワールドチャンピオンシップは、なんと最高4人まで参加して、激しいバトルを展開することができる。気くばりの利いた演出で小気味良いF-1レースが十二分に楽しめるゲームだぞ!

◎あ~~~~っつと!! エンジントラブル発生
かあ? 煙を上げながらもゴールを目指す



エンジントラブル発生!



◎立体交差をガンガン飛ばせ!



◎エンジンをブン回して走るのだった!

ゴッサムシティに黒い影が舞い降りる

バットマン

サン電子	8月発売予定	価格未定
アクション	3メガ	画面は開発中のものです

ダークな雰囲気が抜群

アメリカで大ヒットした映画のアクションゲーム。ゲーム内容はバットマンの唯一の武器であるバットラングを駆使して、突き進んでいくというものだ。面構成は1ステージ16エリアの全4ステージという非常にボリュームのあるものになっていて、またステージ途中に入るデモ画面も映画の雰囲気をそのまま伝えるような演出で、細かいところまで気配りがされている。

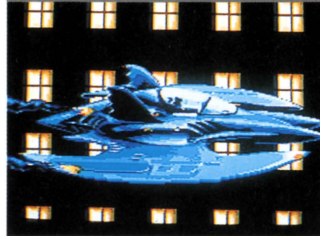
もちろん、美人カメラマンのビッキー・ベイルやその仲間のアレ

キサンダー・ノックスなどのお馴染みキャラクターも登場する。さあ、キミは宿敵ジョーカーを倒し、ゴッサムシティに平和を取り戻すことができるか！

見るからに悪人面のジョーカーだ

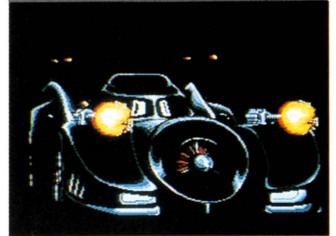


バットウィング



これがバットマンが乗り込む戦闘機。旋回性能はコウモリのように抜群だ。

バットモービル



ジェットエンジン、マシンガンと重装備でかためたバットマンの専用車。

いよいよ、最後の決戦の時が来た！



ハニーとレモンの大活劇の始まり始まり

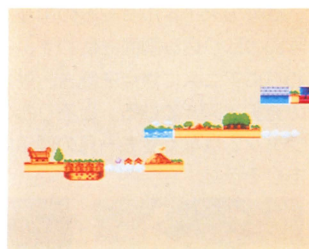
はにい おん ざ ろおど

フェイス	7月発売予定	価格未定
アクション	3メガ	画面は開発中のものです

まるで障害物競走ゲーム

世の中の時間、空間がタケミナカタ神率いる闇の軍団によってめちゃくちゃになってしまった。そこで、ハニーは時間、空間を走り回り、元凶であるタケミナカタ神を見つける旅に出る。

このゲームの特徴はハニーの攻撃パターンにあり、敵を倒すときはバクテン宙返りをしながら敵を蹴り飛ばすユニークなもの。勿論2人同時プレイも可能で、協力す



ゲームの初めにマップが表示

るか邪魔しあうかはキミ次第。各種アイテムも豊富で前作『はにいん ざ すかい』とは全然違うはにいの活躍が楽しみだ。

けでなく味方にも攻撃が可能なんだ



2プレイヤーのレモンが参加で、大激突！！

ステージはバラエティ

各ステージはかなり趣向がこらされていて見るだけでも飽きない。が、しかし、後半になればかなり難しくなっていくので、クリアにはかなりのテクが必要だ。

ステージ1



増輪チックな家が見えるステージ1。まだ簡単。

ステージ2



か…壁の絵は古代宗教の象徴なのか…？

ステージ3



雲の上に咲く桜もいもんじゃないの？

ステージ4



火山の噴火だ。火山弾にやがをつけて！！

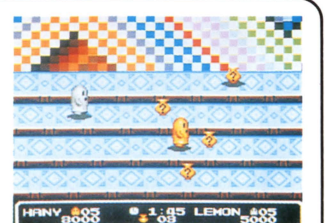
ステージ5



川の上に浮かぶ丸太が足場落ちるなよ。

ボーナスステージ

特定のステージ数をクリアするとお待ちかねのボーナスステージ。アイテムの壺10個取れば1アップするぞ。ここで7、8人増やすことが可能だ。2人プレイの場合、当然激しい奪い合いになるだろう。ケンカをしないように。



「？」と書かれた壺を取れ～

ヒューマンのCD-ROM²参入第1弾！

バステール

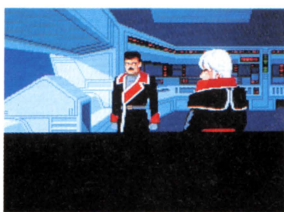
ヒューマン	発売日未定	6500円(別)
シミュレーション	CD-ROM ²	画面は開発中のものです

'90年代は革命が面白い

バステール全域を舞台とした、革命がテーマになっているアクション・シミュレーションゲームが登場。ムーブ・クラッシャーと呼ばれる人型兵器を中心に、移動時はシミュレーションゲームで、ユニットどうしの戦闘はアクションゲームで行われる。

ムーブ・クラッシャーは陸戦タイプと宇宙戦タイプの大きく2つに分けられ、全部で60種にも及ぶ。特に陸戦タイプは、寒冷地、熱帯、砂漠、水中など、惑星の特徴に合った仕様に細かく分類されるなどロボットマニアを泣かせてくれる。

さて、これらのムーブ・クラッシャーを駆使して、正規軍と反乱軍、最後に笑うのはどちらだ？



○デモ画面がとっても渋い

ビューティフルな舞台で過激バトル



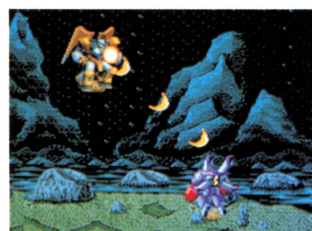
○戦闘はなにも惑星上だけではない。宇宙空間でも行われるのだ

○ユニットの移動は本格的な6角ヘックス上を進む。矢印が付いているのが自分のユニット

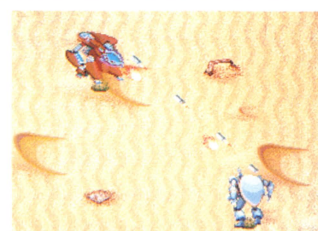


バステールの15の特徴ある惑星とそれらを包み込む広大な宇宙空間がムーブ・クラッシャーの戦闘の舞台だ。

戦闘に勝つには強力な武器を装備することが重要になるので、ぜひ入手したい。見応えもグラフィックと共に抜群。



○熱帯植物が生い繁るジャングルの惑星。雨も降ってくるぞ！



○砂漠の惑星での戦闘。動きづらいのが難点。専用仕様で臨みたい

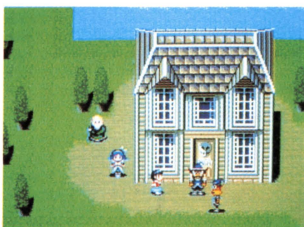
アイドルと一緒に冒険したい貴方へ贈る

迷宮のエルフィーネ

日本テレネット	6月発売予定	価格未定
アクションアドベンチャー	CD-ROM ²	画面は開発中のものです

とろりんと冒険の旅へ

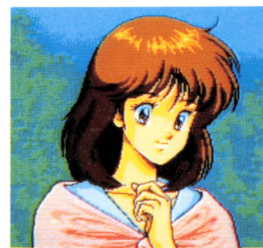
アイドル、とろりんこと西村知美ちゃんをメインキャラクタに設定したアドベンチャーゲーム。CDROMの特徴をフルに生かしたビジュアルやサウンドは勿論のことだが、アクション性やパズル要素を取り込んだイベント群も注目の内容になりそうだ。



○いかにも平和そうな光景ではなかろうか。しかしこの先どんな苦難が待っているのか、だれも知らない

見せるアドベンチャー

従来のアイドルゲームのような写真の取り込み画面を使わず、代わりにアニメに重点を置き、動きの充実を図っている。とろりんのファンではなくても一見の価値はありそうだ。



○これがとろりん。にかわいい女の子だ。さすが



○げっ！ いったいどろりんの身に何が……



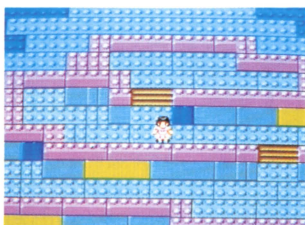
○とろりんの背後に光る2つの眼はいったい何者

妖精の世界

オモチャの国

オモチャのキャラクタであふれかえっているのがこの国。背景の建造物はブロック造りで、どれもこれもパステル調でとてもきれいだ。

しかし、こんな楽しそうな国にも悪の妖精の魔の手がのびていた。それは、おもちゃ達の主人である子供達が消されてしまっていたのだ。



○おもちゃの国のある場所。一刻も早く子供達を探したすのだ

精霊の国

この国は緑が多く大きな湖があり、まさしく大自然の国だ。かつては、湖に森に妖精達の踊る姿を見ることができたが今はもう見れない。

一体、この国に何が起こったのだろう。それは君ととろりんが解明してほしい。どうやら木の精トリネードが眠りにつくことと関係が……。



○ここで待ち合わせの筈なんだけど、この後の展開は……

狙え！ ロイヤルストレートフラッシュ！！

琉球

フェイス	8月発売予定	価格未定
パズル	3メガ	画面は開発中のものです

ポーカーでパズルだ！

トランプを使ったパズルゲーム「琉球」がフェイスより登場する。このゲームは5×5、計25マスのスペースにカードを置いていき、スペースが埋まった時点でタテ、ヨコ、ナナメの各ライン上にできたポーカーの役の合計点数を競うゲームだ。各ラウンドにはクリア点数が設定されていて、それをオ

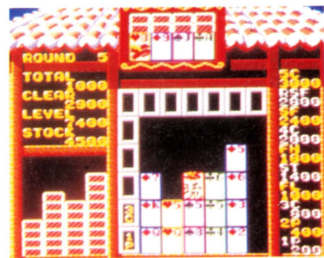


美しい琉球の風景

ーバーすればラウンドクリア。イージー、ハード等、4種類のモードと時間設定もでき、対戦もOK。遊び方は無限大だ！



①ラウンドクリアすると現れるデモ画面。きれいなお姉さんが登場するのだ



②ワンペアとスリーカードができているから、あと1900点でラウンドクリア

オリジナルはパソコン

実はこのゲーム、パソコンゲームの移植なのだが、もともと着想自体はあの『上海』に通じるものがある。何度も遊べて、完成度も高いということからパズルファンには一見の価値有り。



オリジナルの画面。X68000版

ありがたい麻雀経を取りに天竺へGO！

麻雀悟空スペシャル

サン電子	7月発売予定	6300円(別)
麻雀	3メガ	画面は開発中のものです

麻雀アドベンチャー

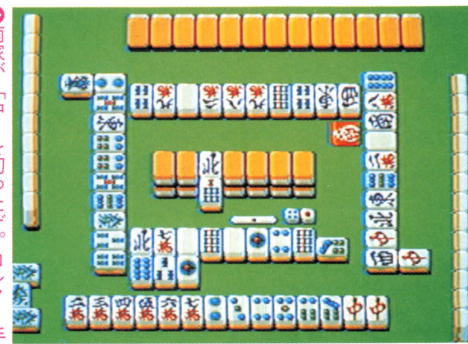
石から生まれた暴れん坊、孫悟空。岩牢の中で鍛えた麻雀を武器に、乱れた世を正す『善に導く麻雀』を広めるべく、三蔵と共に旅に出た。…というストーリーをベースに麻雀を楽しもうというゲームが登場した。ゲームモードは、前述の天竺へ向かう「旅に出る」というモードの他に、練習用の「トレーニング」が用意されている。



こうして旅が始まった

ルールもかなり細かく設定できるので、自分の好みの勝負が期待できるだろう。天竺までの珍道中、今までにない新しい麻雀アドベンチャーが楽しみだ。

①南家が「中」を切ったぞ。ロン！手堅く確実に点数を稼ごう。それにして「中」単騎待ちとはなかなか……



ふりこんでしまった

雀士たち



①主人公の悟空。たのもしそう



②蛇盤山鷹愁澗の竜。手強い



③竜の手下。まだまだ青い



④こいつも竜の手下なのだ

御存知、パズルアクションの名作出現！

ロードランナー ロストラピルス

バック・イン・ビデオ	7月発売予定	5800円(別)
パズルアクション	2メガ	画面は開発中のものです

金塊をかき集めろ！

あのパズルアクションの名作、『ロードランナー』が、ついにPCエンジン版で登場だ。邪魔な番人達を得意のレーザーガンで生き埋めにしながら迷宮内にちらばる金塊を1つ残らず集めるのが君の目的だ。でもあんまりノンビリしていると生き埋めになった番人達が

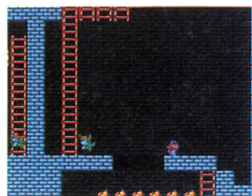


不気味なタイトル画面

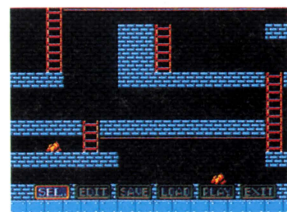
復活してくる。その上、番人達を利用しないと取れない金塊もあり、頭を使わされるゲームだぞ。

君だけのステージを

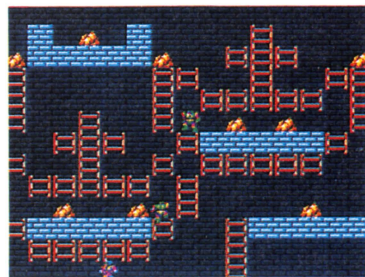
このゲームは100面以上あるが、これではまだ足りないよと言う人のためにエディットモードがついている。君だけのオリジナルステージを作ることのできるのだ。



①一見単純そうに見えるけど、こういうものがくせ者で、結構テクニックがいるのだ



自分でデザインできる



追いつかれるぞ、急げ急げ！

Prevision Special

この時期は毎年のことなんだけど、新タイトル発表が相次いで行われる。ということで今回は、その中でも目立った2社のタイトルを特集しよう。

TAITO

タイトーから新タイトルが6本発表された。全てが業務用からの移植もので、どれも人気の高かったものだ。現在、PCエンジンの画面ができてるのは2本で、業務

用の写真を含めて紹介しよう。ちなみに今後のタイトーの動向だが、広報の川島さんの話では、今までにも増してPCエンジンに力を入れていきたいということだ。

カーバトルに銃撃戦を加えたグレートアクション

S.C.I

発売日未定

価格未定

アクション

容量未定

画面は業務用のものです

相手の車を粉砕しろ！

あの『チェイスH.Q.』のグレードアップ版がこのゲームだ。体当りに銃攻撃が加わったほか、バズーカ砲が使えるりと大迫力。ただのカーレースにはもうあきたという人にはピッタリのゲームだ。



○カーバトルで体の血がうずくぜ！

ルール無用の鉄のリングにゴングが鳴った！

チャンピオンレスラー

発売日未定

価格未定

プロレス

容量未定

画面は業務用のものです

プロレスデスマッチ

多彩な技はもちろんのこと、凶器攻撃やマネージャーぐるみの場外乱闘もあるという旋破りのプロレスゲーム。ほとんどデスマッチと言われそうな試合が展開する。対戦プレイもできるぞ！



○何十種類もの技がマットに炸裂！！

剣と盾の格闘アクションゲームが移植された！

ラスタンサーガII

7月発売予定

価格未定

アクション

容量未定

画面は業務用のものです

伝説がまた生まれる

剣と盾を装備して敵を倒しながら進む横スクロールのアクションゲーム。全5ラウンドの構成で、最終エリアのボスを倒すとラウンドクリア。2Pモードもあり、最終面では業務用と同じプレイヤー同士の対決がある。



○マスターオブソードを目指せ！

パズル要素も入っている面クリア型アクション

ドンドコドン

5月発売予定

価格未定

アクション

容量未定

画面は開発中のものです

トンカチで一発ゴツン

『ドンドコドン』はとてもかわいい面クリア型のアクションゲーム。敵を倒すにはまずトンカチでつぶし、その敵を投げ飛ばさなければならないというもの。パッと見とは裏腹に結構手こずるゲームだ。



○デモが雰囲気盛り上げる

賑やかなタイトル画面



何から何までカワイイ



旅行ブームの極めつけ。地獄の名所の旅へ御案内

地獄めぐり

発売日未定

価格未定

アクション

容量未定

画面は業務用のものです

コミカルアクション

アーケードから移植のアクションゲーム。プレイヤーは覚蓮坊と東仙坊という坊主になって血の池地獄などの地獄の各所を冒険する。敵キャラである地獄の住人たちが不気味というより、どことなくコミカルで楽しいゲームだ。



○ここは地獄の1丁目。まいったね

最近流行のブロックを消すパズルゲームだ！

パズニック

発売日未定

価格未定

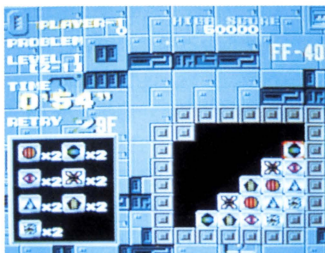
パズル

容量未定

画面は開発中のものです

タイミングがポイント

最近ゲーセンに出たばかりのパズルゲームの移植。同種のブロックを上下左右に2つ以上並べて消してゆき。全部消すと1面クリア。思考力だけでなくブロックを動かすタイミングもかなり重要になるやりごたえのあるゲームだ。



○キミの頭と勝負。決めては判断力

NEC Avenue

去る3月15日、東京・浅草にて「NECアベニューPCエンジン新作ソフト発表会」があった。コンセプトは新作、PC・SG両対応ソフト、パワースティック(仮称)の3つで、なかなか盛況。90年度にける意気込みが感じられた。



●盛況だった発表会

目指すは敵基地中枢。反政府軍飛行隊・大旋風発進

大旋風

発売日未定

価格未定

シューティング

4メガ

画面は業務用のものです

特攻ヘルパーに敬礼ノ

カタイ敵が次々と現れる、プレイヤーの連射能力を極限まで試される東亜プランのシューティングゲームが移植される。自機の攻撃方法はノーマルショット、ヘルパー、ボンバーの3種類あり、中でもヘルパーはフォーメーション攻撃や特攻をしかけるなど有効だ。



●東亜プランの代表作のシューティングゲームの一本。切れ目ないストーリーの流れが指の酷使を誘う

360度自由に攻撃可能なシューティングゲームノ

フォゴットンワールド

発売日未定

価格未定

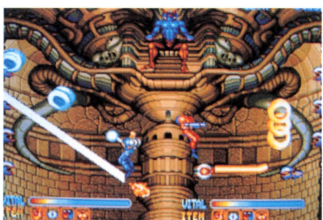
シューティング

4メガ

画面は業務用のものです

狙いは天帝バイオス

天帝バイオスを倒すために超戦士が活躍するシューティングゲーム。超戦士には一緒に攻撃してくれるサテライトという武器がついていて、それと共に360度回転してあらゆる方向に攻撃できる。



●タテにもヨコにもスクロールする

ギルド帝国に占領された6つの惑星を奪回せよノ

ヘルファイアー

発売日未定

価格未定

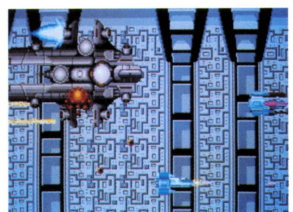
シューティング

3メガ

画面は開発中のものです

多方向攻撃の醍醐味

自機が攻撃方向を切り換えることで、上下左右斜めの8方向に攻撃できるシューティングゲーム。敵はあらゆる方向から攻めてくる。占領された6つの惑星を奪回せよ。



●あらゆる方向から敵が

油断大敵ノ 恐怖のコミカルモンスター軍団

ホラーストーリー

発売日未定

価格未定

アクション

CD-ROM²

画面は業務用のものです

ユニークでスリル満点

アーケードから移植のアクションゲーム。ホラーと言ってもコミカルなキャラのめじる押しでなかなか笑える。全7ステージの構成で2人同時プレイも可能だ。



●2人同時プレイは楽

PC・SG両対応ソフト

現行のPCエンジンでできるのは勿論のことだが、スーパーグラフィックスでやると画面のチラつき具合や表現力が、より良くなるソフト。これは現行のHuカードでは眠っているスーパーグラフィックスのチップを活用できるというもの。

対応ソフト

- 大旋風
- フォゴットンワールド
- ダライアス・プラス
- アウトラン

パワースティック(仮称)対応ソフト

パワースティック(仮称)を使うと微妙な動きを画面上で表現できるソフト。要するに自分の思うように動かしやすいというわけだ。スティックは本誌P.102で紹介。

対応ソフト

- フォゴットンワールド
- アフターバーナーII
- サンダーブレード
- アウトラン
- オペレーションウルフ
- スペースファンタジーゾーン

エトセトラ

天外魔境II 卍MARU

初のCD-ROMのロールプレイング『天外魔境』の続編がハドソンから登場だ。

今回は前作の舞台であったジパングの坂東地方を離れて、大和全境が舞台となる。そこで今回の主人公である火の一族の血を引くという戦国卍丸が活躍するのだ。黄



●『天外魔境』の画面だ

泉を誕生させようとする暗国軍団を相手に、はたして卍丸の行く手に何が待ち受けているのだろうか。

ワルキューレの冒険

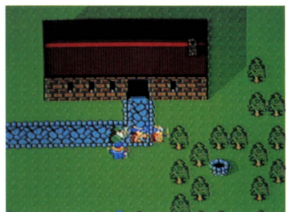
ナムコの業務用ヒット作がPCエンジンに移植決定。カワイイ女の子が活躍するアクションゲーム。



●ゲームヒロイン中、人気抜群の『ワルキューレ』。画面は業務用のもの

スプラントイトサーガ(仮称)

NCSから4人パーティ制のファンタジーロールプレイングゲームが登場。緊張感あるダンジョンは3D画面で表示される。



●転職が自由に見える

カレンダー

記号のみかた

- Huカード
- CD-ROM
- ◆スーパーグラフィックス
- ★メーカー名

3月

30日金 **PC Engine** 5月号発売日

- 30日 ■ドロッブロックほらほら ★データイースト/5900円
- 30日 ■BE BALL ★ハドソン/5200円
- 30日 ■熱血高校ドッジボール部PC番外編★ナグザット/5800円
- 30日 ■コスミックファンタジー ★日本テレネット/6780円
- 30日 ●カルメン・サンディエゴを追え/世界編
- ★バック・イン・ビデオ/7200円

4月

6日金 **PC Engine** 1990 No.8 発売日

- 6日 ◆魔動王グランゾート ★ハドソン/6500円
- 6日 ■サイコチェイサー ★ナグザット/5800円

6日金 **PC Engine** 1990 No.9 発売日

- 13日 ●上海II ★ハドソン/5800円
- 13日 ■パワードリフト ★アスミック/6900円
- 20日 ■ネクロスの要塞 ★アスク講談社/6800円
- 27日 ■青いプリンク ★ハドソン/6200円
- 27日 ■バルンバ ★ナムコ/6800円
- 27日 ■フォーメーション・サッカーヒューマンカップ90
- ★ヒューマン/5500円

28日金 **PC Engine** 6月号発売日

- 下旬 ●デス・プリンガー ★日本テレネット/7200円
- 下旬 ●スーパー大戦略 ★マイクロキャビン/6500円

5月

- 25日 ■マニアックプロレス ★ハドソン/6500円
- 中旬 ●ウルトラボックス ★ビクター音楽産業/4800円
- 中旬 ●ソル・ビアンカ ★NCS/6200円
- 未定 ●ウェイクス ★ビクター音楽産業/6700円
- 未定 ■ドントコドン ★タイトー/未定

6月

- 中旬 ■これがプロ野球'90 ★インテック/5800円
- 中旬 ●マジカルサウルスツアー ★ビクター音楽産業/未定
- 中旬 ■将棋 初段一直線 ★ホームデータ/未定
- 未定 ●迷宮のエルフィーネ ★日本テレネット/未定
- 未定 ■ダウンロード ★NECアベニュー/6800円
- 未定 ●うる星やつら STAY WITH YOU ★ハドソン/未定
- 未定 ■ゼビウス ファードラウト伝説 ★ナムコ/未定
- 未定 ■最後の忍道 ★アイレム/7000円
- 未定 ■麻雀学園マイルド 東関宗四郎登場 ★フェイス/7980円
- 未定 ●CYBER CITY OEDO 808 ★NCS/6500円
- 未定 ■シンドバッド地底の大魔宮 ★アイ・ジー・エス/6700円

7月以降

- 7月 ■はにいおんざるおど ★フェイス/未定
- 7月 ■ワールドビーチバレー ★アイ・ジー・エス/5700円
- 7月 ●サ・プロ野球 ★インテック/未定
- 7月 ■ラストサンダーII ★タイトー/未定
- 7月 ■スーパースターソルジャー ★ハドソン/未定
- 7月 ■暗黒伝説 ★ビクター音楽産業/未定
- 7月 ■超絶倫人ベラボーマン ★ナムコ/未定
- 7月 ●ヴァリスIII ★日本テレネット/未定
- 7月 ■麻雀悟空スペシャル ★サン電子/6300円
- 7月 ●大魔界村 ★NECアベニュー/10800円
- 7月 ■デビルクラッシュ ★ナグザット/6800円
- 7月 ■ロードランナー ロストラビリス
- ★バック・イン・ビデオ/5800円
- 7月 ●ラストハルマゲドン ★ブレイン・グレイ/未定
- 8月 ■琉球 ★フェイス/未定
- 8月 ■バットマン ★サン電子/未定
- 8月 ■アフターバーナーII ★NECアベニュー/未定
- 8月 ■タイリアス・プラス ★NECアベニュー/未定
- 9月 ■ボンバーマン ★ハドソン/未定
- 9月 ■桃太郎活劇 ★ハドソン/未定
- 9月 ●レインボーアイランド ★NECアベニュー/未定
- 9月 ■スプリンテッドサーガ (仮称) ★NCS/未定
- 10月 ■オペレーション・ウルフ★NECアベニュー/未定
- 11月 ■アウトラン ★NECアベニュー/未定
- 12月 ●魔皇伝説 ★アイ・ジー・エス/未定

発売日未定

- 不思議の夢のアリス ★フェイス/未定
- タイムクルーズ ★フェイス/未定
- 魔界プリンスどらぼっちゃん ★ナグザット/6300円
- ワードナの森 ★NECアベニュー/未定
- スペースファンタジーゾーン ★NECアベニュー/未定
- マイトアンドマジックI ★NECアベニュー/未定
- マイトアンドマジックII ★NECアベニュー/未定
- サンダーブレード ★NECアベニュー/未定
- ホラーストリー ★NECアベニュー/未定
- 立体将棋 (仮称) ★NECアベニュー/未定
- フォゴットンワールド ★NECアベニュー/未定
- 大旋風 ★NECアベニュー/未定
- ダウンロード2 ★NECアベニュー/未定
- ヘルファイアー ★NECアベニュー/未定
- ギャラクシーフォースII ★NECアベニュー/未定
- ストライダー飛竜 ★NECアベニュー/未定
- TATSUJIN ★タイトー/未定
- バスニック ★タイトー/未定
- 地獄めぐり ★タイトー/未定
- チャンピオンレスラー ★タイトー/未定
- S・O・I ★タイトー/未定
- サイレントデバッグーズ ★データイースト/未定
- 関ヶ原 ★トンキンハウス/未定
- サイバーナイト ★トンキンハウス/未定
- パワーイレブン ★ハドソン/未定
- アドベンチャーアイランド (仮称) ★ハドソン/未定
- 桃太郎伝説II ★ハドソン/未定
- 桃太郎伝説III ★ハドソン/未定
- 桃太郎伝説ターボ ★ハドソン/未定
- みつばち学園 ★ハドソン/未定
- JBハロルドシリーズ ★ハドソン/未定
- 天外魔境II 正MARU ★ハドソン/未定
- 幽霊君 ★アスク講談社/未定
- 迷宮島 ★アイレム/未定
- イメージファイト ★アイレム/7000円
- 脱出 ★日本物産/未定
- F-1 CIRCUS ★日本物産/未定
- エフアンド ジョーラ エンブレム フロム ダークネス
- ★ブレイン・グレイ/未定
- ワルキューレの伝説 ★ナムコ/未定
- ホームデータの囲碁 (仮称) ★ホームデータ/未定
- ラビオレブススペシャル ★ビデオシステム/未定
- シュビマン2 新たな敵 (仮称) ★NCS/未定
- オメガファイター ★UPL/未定
- バスティール ★ヒューマン/6500円
- キックボール ★NCS/6000円
- ゴルフゲーム (仮称) ★インテック/未定

Outside File

アウトサイド
ファイル

天気予報でおなじみのアメダス開発に携わったアイ・ジー・エスがゲーム業界に参入する。とレポートしたのは本誌'89年9月号。それから半年以上が経つ。今回ご登場ねがった



○元気のよさには圧倒されっぱなし

のは広報担当の岡村和余さん。ちなみに人妻だったりする。アイ・ジー・エス入社前は広告制作プロダクションでイベント企画の仕事をし、現場を走りまわっていたというから広報にはうってつけ? ただ、超がつく程の方向音痴。編集部に来るのにも何度道に迷ったことか…。アイ・ジー・エスはアメダス開発からも想像が通り通るというカメの会社。岡村さん自身も「ゲーム業界はズブの素人ヨ」という。広報活動の展開にも苦労が多いらしい。ゲーム宣伝のほかにも、イメージガールコンテスト(2月実施)などイベントも手がけているが「失敗ばかりで…」と謙そんする。確かに試行錯誤の毎日、この日も睡眠1.5時間ということで「家庭崩壊の日も近い」なんて冗談も飛び出す程の多忙を極める。しかし、それもこれも勉強の内と元氣いっぱいなのである。

次回予告

NEW 『ゼビウス ファードラウト伝説』、『超絶倫人ベラボーマン』などのナムコ特集を始めとする全9本を紹介。

ATTACK 人気の高いロールプレイングゲーム『ネクロスの要塞』と『シンドバッド 地底の大魔宮』を詳細に攻略。

PC Engine
FAN

6月号は
4月28日 発売



DAY AND AFTER DAY,
SHE HAS KEEPING ON
SLEEPING, WITHOUT
OPENED HER EYES.

メロが「ブロックくずし」だ

A: はい、ブロックくずしです。

それも奥の深い。

そうです。ブロックずしなのです。
でも、ホラーなのです。ホラほら
だから、ほらホラなのです。



PCエンジン
Huカード

好評発売中！
希望小売価格 5,900円(消費税別)
©1990 DATA EAST CORP.

DEFO データリスト株式会社

〒167 東京都杉並区上荻2-31-12
TEL. 03-398-5317

せんりつ

戦慄のサイコダイバー・シューティング



DOWNLOAD

ダウンロード

4M HuCARD 近日発売!

© NEC Avenue 1990

NEC NEC アベニュー株式会社

ニューメディア事業部 ●〒102 東京都千代田区麹町2-14-2 麹町NKビル

●お問い合わせ 03(288)0330

平日/午前10:00~午後7:00

テープサービス 03(288)0880